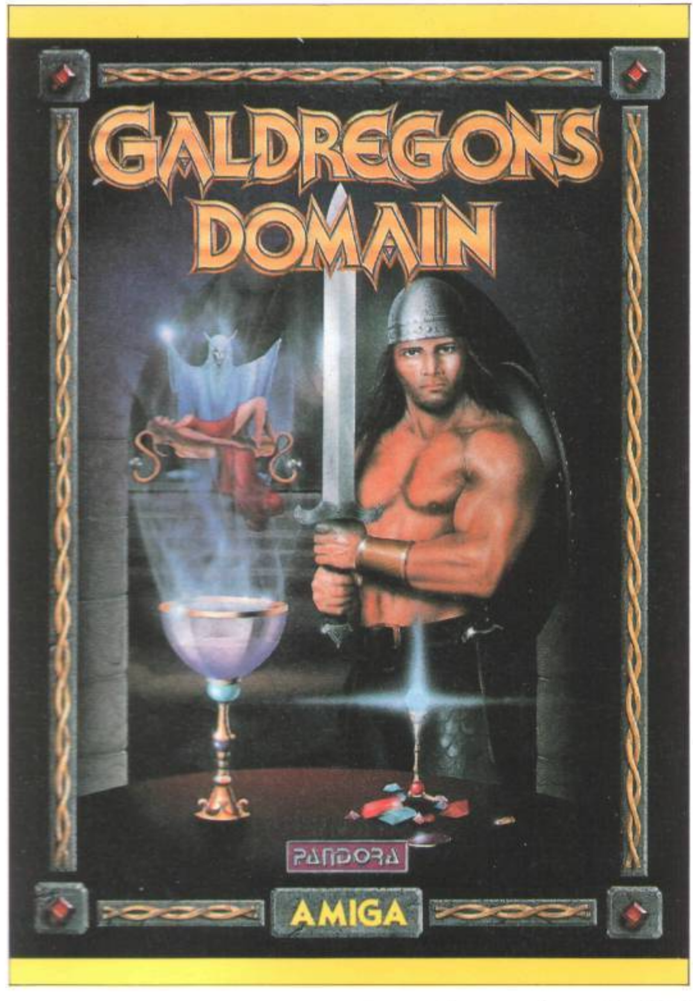
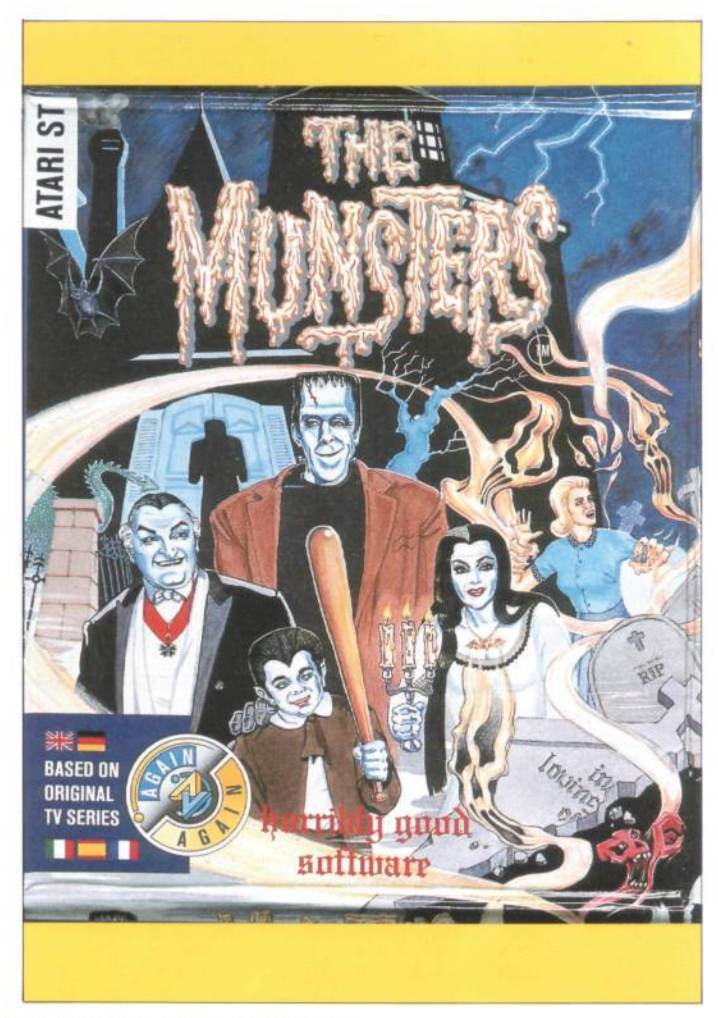


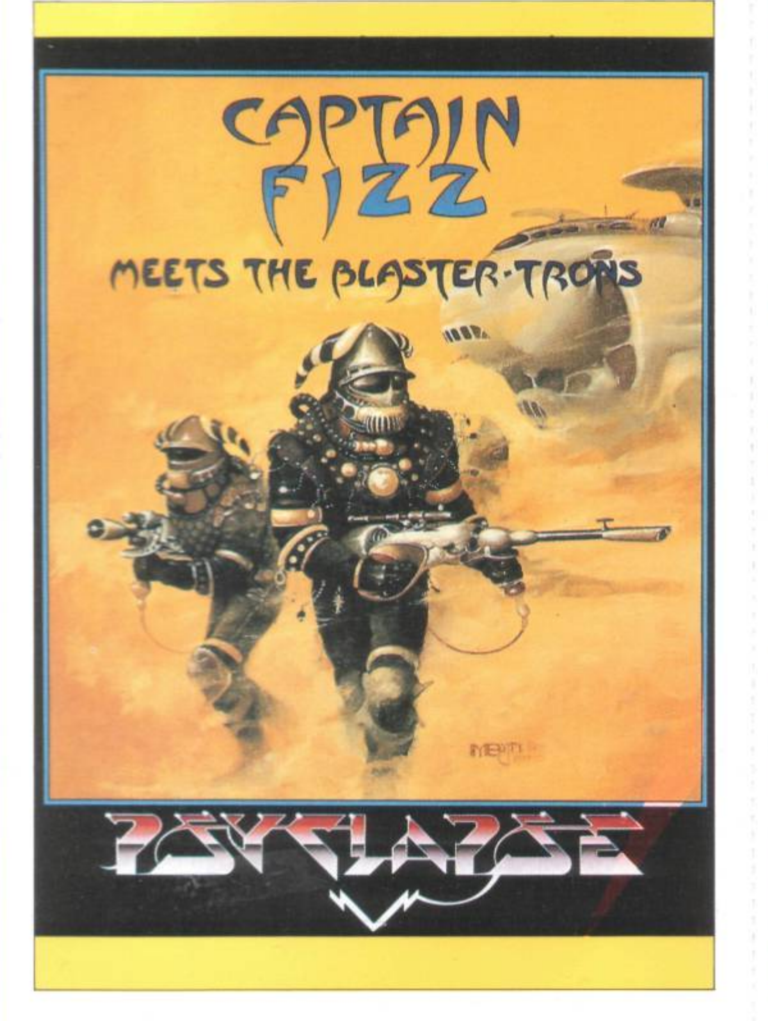
aktueller software markt
& VIDEOSPIELE
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
NR. 4 APRIL 1989
4. JAHRGANG
ÖS 55
SFR 6,50
DM 6,50
ISSN 0933-1867
NEU
KONVERTIERUNGEN - AUSFÜHRLICHE TESTS AUF SIEBEN SEITEN
REPORT
MIT ROLLENSPIELEN IN DAS REICH DER PHANTASIE
EXKLUSIV IN ASM
POPULOUS - ERSCHAFFEN SIE IHRE EIGENE WELT
EINE GUTE SPIELIDEE SORGT FÜR SPANNUNG
KOPFNUSS: FISH UND SHERLOCK KOMPLETT GELÖST
Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 4 April 1989 ÖS 55 / Sfr 6,50 / DM 6,50

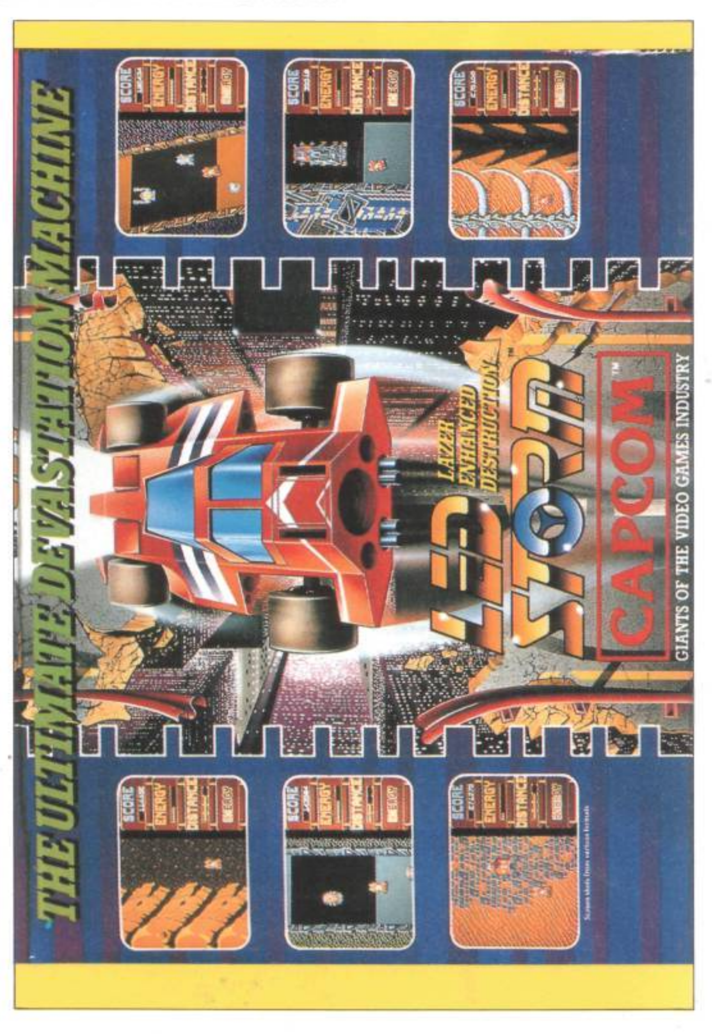

IN DER TIEFE LAUERT
DAS UNGLAUBLICHE . . .
Sie wissen nicht, was in der Tiefe lauert; in Wartestellung, doch immer bereit anzugreifen... Permanente Anspannung, nervenzerreißendes Warten – jede Sekunde kann das Unterwasser-inferno beginnen.
In Sekundenschnelle müssen Sie über Ihre Unterwasser-Torpedos entscheiden - Ihre einzigen Waffen. Stellen Sie sich einer Unmenge gegnerischer U-Boote entgegen, technisch weitaus besser ausgerüstet mit Infrarot-raketen, Unterwasserminen und Cruise Missiles. Doch es wird sich noch zeigen, ob die Technik über Mut und Geschick siegt.
THE DEEP™
LICENSED BY DREAM CORPORATION
THE DEEP
converted by Emerald Software Ltd.
Erhältlich für C 64/128, Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari ST und IBM-PC
DIE STILLE, SICH KRÄUSELNDE WASSEROBERFLÄCHE DER ENDLOSEN OZEANE RAUSCHT, DENN UNTER WASSER LAUERT EINE FREMDE MACHT!
Vertrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG
U.S. GOLD





Zum Sammeln: Die ASM-SOFTWARE-BIBLIOTHEK





THE MUNSTERS

System: Atari ST, Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, MSX
Preis: Ca. 30 - 65 DM (je nach System und Datenträger)
Hersteller: Again again, England

Inhalt:
Die Munsters sind eine Familie voll liebenswerter, schrulliger Gesellen, die allerdings alle einen kleinen Schöhnheitsfehler haben: Sie sehen richtig gruselig aus und haben große Ähnlichkeiten mit berühmten Horrorstars. So ähnelt der Familienvater Frankensteins-Monster aufs Haar, und auch der Opa kommt als Dracula-Verschnitt durch. Die familiäre Monster-Idylle wird jedoch gestört, als plötzlich Old Nick, ein Erzfeind, die Vampirdame des Hauses, Marylin, gefangen nimmt. So ist es nun die Aufgabe des Spielers, den Munsters bei der Suche nach Marylin im Monsterhaus behilflich zu sein. Jeder Raum des Hauses kann nach nützlichen Gegenständen untersucht werden, die miteinander kombiniert werden können oder auch sofortige Wirkung zeigen. Aufpassen muß der Spieler jedoch auf die verschiedenen Geister, die ihm die lebenswichtige Energie entziehen.

Anmerkungen:
THE MUNSTERS erinnert an eine Reihe berühmter *Mikrogen-Spiele, die alle nach dem selben Muster aufgebaut waren. So muß der Spieler verschiedene Räume entdecken, Gegenstände kombinieren und dergleichen mehr. Scrolling gibt es dabei keins, nur beim Herauslaufen aus einem Bild wird das nächste hereingescrollt. In Bezug auf seine berühmten Vorgänger kann THE MUNSTERS aber keine Neuerungen bieten. Grafik und Animation sind zwar leicht überdurchschnittlich, dafür aber ist der Sound etwas dünn.*

Besonderheiten:
Die Vorlage zu diesem Spiel ist die gleichnamige, berühmt gewordene Horror-Komödien-Serie THE MUNSTERS, die in den Sechziger Jahren über den Bildschirm flimmerte und sich aufgrund endloser Wiederholungen auch heute noch großer Beliebtheit erfreut.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 03/1989

GALDREGON'S DOMAIN

System: Commodore Amiga, Atari ST
Preis: Ca. 70 Mark
Hersteller: Pandora, Aldermaston, England
Erstveröffentlichung: Februar 1989

Inhalt:
Bei GALDREGON'S DOMAIN übernehmen Sie die Rolle eines mächtiger B baren, der auf Geheiß König Rohan's fünf wichtige Edelsteine finden und zu'j bringen muß. Der Spieler bekommt Konkurrenz vom finsteren Zauberer Aza der ebenfalls nach Macht strebt und diese vervollkommnet, wenn er die f zuerst aufspürt. Wo sich die einzelnen Steine befinden, muß durch Sammei' Objekten und Ausfragen der im Spiel zahlreichen Charaktere herausgefu werden. Ein „Standort" eines Steines ist bekannt: Er liegt tief unten in de' takomben des königlichen Palastes. König Rohan jedoch empfiehlt: „Erst die deren vier an sich bringen - und dann Jagd auf den Palast-Stein machen!" Jede der einzelnen Kleinode wird von einem schwierig zu überwindenden Böse bewacht. Es gilt, diese alle auszuschalten, die Steine zu nehmen und sie König zu Füßen zu legen.

Anmerkungen:
GALDREGON'S DOMAIN wandelt auf den Pfaden der *Bard's Tales, Ultimas.* 71 *Lores* oder *Dungeon Masters.* Auch hier ist es möglich, durch verschiedene v nüs zu gehen, um sich selbst zu gesunden, mit Leuten zu reden, das Inventar zu prüfen, Zaubersprüche auszusenden oder mit Gegnern zu fighten. Ein typisches Fantasy-Rollenspiei, also.

Besonderheiten:
Hübsche Soundeffekte; Poster im Lieferumfang enthalten.

Getestet **in:**
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 04/1988

LEO. STORM

System: Amiga, Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum
Preis: Ca. 28 - 65 DM (je nach System und Datenträger)
Hersteller: Capcom/ Go!
Erstveröffentlichung: Februar 1989

Inhalt:
Bei L.E.D. STORM wird der Spieler ans Steuer eines futuristischen Rennwagens versetzt und muß mit diesem insgesamt neun verschiedene Strecken durchfahren. Dabei findet allerdings die im Titel erwähnte "Lasergesteigerte Vernichtung" (Laser Enhanced Destruction) nicht statt. Vielmehr obliegt es dem Spieler, sein Gefährt sicher und vor allem schnell duch alle Gefahren und Hindernisse zu steuern. So muß er auf dem vertikal scrollenden Screen zum einen möglichst genau dem Streckenverlauf folgen und aufpassen, daß er rechtzeitig über Unterbrechungen oder Schluchten springt. Jede schädliche Berührung mit Hindernissen oder Gegnern führt zur Abnahme des Energievorrats und schließlich zur Spielbeendung. Die Gegner wenden dabei die unterschiedlichsten Taktiken an: So gibt es Frösche, die sich an das Auto anhängen und es abbremsen, Laster, an denen man sofort explodiert oder ein Computerauto, das den eigenen Flitzer herumschubsen will. Glücklicherweise kann der Spieler sein Auto durch Aufsammeln verschiedener Bonussymbole stärken und auch den Energievorrat auffrischen.

Anmerkungen:
Bedingt durch die mittleren Schwierigkeitsgrad und den abwechslungsreichen Rennstrecken macht LED STORM auch bei öfterem Spielen noch viel Spaß. Als waschechte Rennsimulation kann man das Spiel jedoch nicht bezeichnen.

Besonderheiten:
Für die Musik zeichnet **Tim Follin** verantwortlich, der gerade auf dem Amiga neben einfallsreichen Melodien noch technische Meisterleistungen in Form von verzerrten Synthesizer-Sounds und erstklassigen E-Gitarren-Variationen vollbringt.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 03/1989

CAPTAIN FIZZ

System: Atari ST, Commodore Amiga
Preis: Ca. 40 Mark
Hersteller: Psyclapse, Liverpool, England
Erstveröffentlichung: ST (Januar '89); Amiga (Februar '89)

Inhalt:
Die berühmt-berüchtigten „Queen's Cloned Highlanders" blicken auf eine la Tradition zurück. Der Regimentsgründer, Dr. Johan Ellisson (Verballhornung o Bosses von PSYGNOSIS - Johnathan Ellis), legte größten Wert auf eine seh B kräftige Truppe, die mit modernsten Waffen und taktischem Geschick terror s sehe Aktivitäten zu einem raschen Ende bringen. Nun in der fernen Zukunft - ben zwei Leute (Ein- und Zwei-Player-Modus) die Aufgabe, ein mit Aliens du setztes Labyrinth zurückzuerobern und den Zentralrechner zu sprengen. Man s den Spielverlauf aus der Draufsicht. Es gilt, Aliens zu zerstören, blaue, gra rote und grüne „Kredif'-Karten aufzusammeln, um die entsprechend farbig kennzeichneten Tore zu passieren. Zuletzt findet man den offenen Teleport der den Spieler zur nächsten Ebene bringt. Ein Tip: An manchen Orten befin sich Röhren, die, wenn berührt, für neue Energie, Heilung usw. sorgen.

Anmerkungen:
CAPTAIN FIZZ ist eine Mischung aus Action und Strategie. Nicht nur das Z stören, eher der Einsatz der „Brains" ist vonnöten. Die knappe Anleitung, die z Spieler fast völlig im Dunklen tappen läßt (es gibt keinerlei Tips K Vorwärtskommen), enthält alle "F"-Tasten-Befehle, die zur Durchführung der V ionen benötigt werden.

Besonderheiten:
Das Game ist im Low-Budget-Bereich „angesiedelt", kostet etwa „nur" 40 Ma Konsequenz: Das Roger-Dean-Poster, welches obligatorisch ist, fehlt.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 03/1989

Der „Krieg der Sterne" ist im vollen Gange!

Wenn Sie die vorliegende **ASM** aufschlagen, werden Sie bemerken, daß sich einiges zum Jubiläum (wir sind jetzt schon drei Jahre als Berichterstatter tätig!) geändert hat. Wieder einmal haben die Leser sich durchgesetzt und uns zu Neuerungen „gezwungen". Das heftig diskutierte Thema: „Austausch von DONALD BUG zugunsten SPACE RATs" hat zu einem echten „Krieg der Sterne" geführt...



Chefredakteur Manfred Kleimann *(Foto: paß)*



Zur Einstimmung sehen Sie unseren neuen Comic und den entsprechenden „Hit-Stern". Sagen Sie uns, was Sie von der Maßnahme halten (DONALD BUG findet man als Comic im Inneren der ASM!). Und: Um es noch einmal die Hitstern-Frage zu klären (einige Leser meinten, wir vergäben zu viele davon...stimmt das?), hier die Erläuterung der Funktion des Hitsterns: ASM vergibt den Hitstern an Programme, die es für „hitverdächtig" hält. Natürlich wird dabei auch eine Kaufentscheidung gefördert. Dennoch: Da nun mal ein jeder einen bestimmten Geschmack hat, können folgerichtig auch „hitverdächtige" Programme so manch' einem Leser gar nicht munden. So ist das nun mal.

Weitere Änderungen, die ab dieser Ausgabe (hoffentlich; denn Sie wollten das ja so!) Anklang finden: Die KONVERTIERUNGSSEITEN. Diese bestehen nun aus kurzen, aber informativen Tests - mit Bewertungskästchen und Hit-Stern. Desweiteren wird man einen Neuaufbau bei den Nachrichten erkennen. ASM versucht hier, auch mal hinter die Kulissen des Software-Marktes zu blicken.

Schließlich kommt da noch eine neue Rubrik auf den verwöhnten ASM-Leserzu: SPOTLIGHT - Berichte und Interviews. Starten werden wir mit dem Programmier-Team BULLFROG, das den brandneuen E.A.-TitelPOPULOUS,denASM **exklusiv** für Sie testete, geschrieben hat. So, und jetzt kommen wir zur **Wetterlage:** Wirschließen unsden Kollegen des Wetteramtes Offenbach an, die derzeit öfter verlauten lassen: „Mäßiger Süd-West-Wind, zeitweilige Aufklarung, einige sonnige Abschnitte, aber **keine durchgreifende Wetteränderung!"** Auf der Software-Karte erkennen wir ebenfalls momentan keinerlei Änderungen.

So, nun viel Spaß mit der neuen ASM

EUREASM-REDAKTION

SPACERAT













4 ›› INH



EXKLUSIV-BERICHT

ALT 5



» Die Präsentation von POPULOUS erfolgte persönlich: Lesly Mansford (Mitte) kam zu Martina (links) und Manfred (rechts) in die ASM-Redaktion.

POPULOUS S. 54

Erst gurten — dann starten!



Machen Sie sich bereit für den Flug Ihres Lebens. Mit einer der aufregendsten Flugsimulation mit der Falcon F-16. So realistisch, daß dieses Programm von der amerikanischen Luftwaffe sogar bei der Ausbildung von Piloten verwendet wird.

Falcon F-16 — einfach unglaublich. Cockpits auf Atari ST, Amiga und PC (CGA + EGA)

Die Fachpresse ist allgemein begeistert:

ASM:

MEGA-HIT1988

Joystick:

„Fans von technisch wirklich ausgereiften Echtzeit-Simulationen werden mit Falcon F-16 voll auf ihre Kosten kommen!"

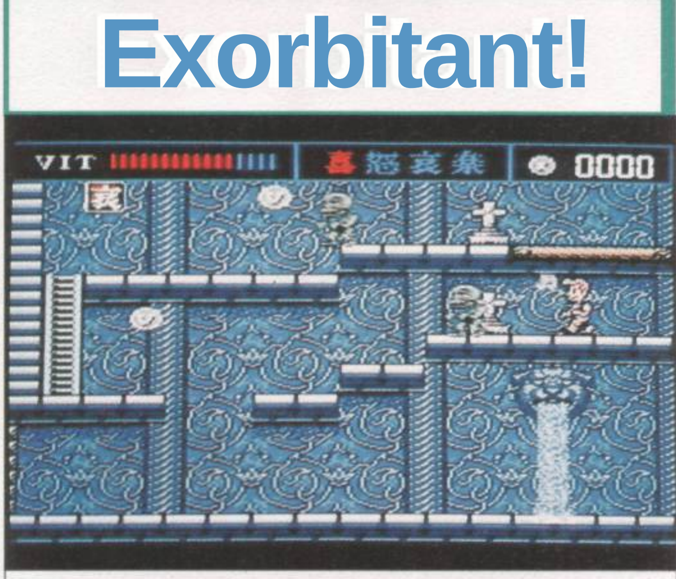
Ein neues Modul für alle MSX2-Rechner ist seit kurzer Zeit in Deutschland erhältlich. Der Titel: USAS. Die Herstellerfirma -wie kaum anders zu erwarten: Konami. Wenn schon einmal ein Programm für diese in solchen Belangen etwas „unterbemittelten" Rechner erscheint, was kann man dann erwarten? Nichts? Wenig? Ganz im Gegentum! USAS ist eines der besten Spiele der letzten Zeit - den gesamten Markt betrachtet.

Exorbitant!

Programm: Usas, **System:** MSX2, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** 58

Es war einmal vor langer, langer Zeit, da hat der Kriegsgott Induras die höchste Göttin Usas verbannt und die vier Stücke ihres Juwels in alle Winde verstreut. So beginnt die Story von **USAS,** dem neuen MSX2-Modul von **KONAMI.** Die beiden Helden Wit und Cles versuchen nun, das zerbrochene Juwel zu finden und eine der wichtigsten Entdeckungen der akademischen Welt zu machen. Soweit also die Anleitung. Legen wir die nun aber mal beiseite und kümmern uns um das Spiel an sich. Nach dem Einstecken des Moduls erscheint zuerst der übliche KONAMI-Eröffnungsscreen. Darauf folgt das Titelbild, in dem mittels einer etwas ruckeligen Laufschrift die eben erwähnte Story noch einmal in Englisch erzählt wird. Nun hat man die Möglichkeit, entweder ein Codewort für einen höheren Level einzugeben, oder das Spiel schlicht in Level 1 zu starten. Da man anfangs kein Codewort besitzt, wird einem wohl keine andere Wahl bleiben, als das Spiel von der Pike auf zu bearbeiten.

Nun gut, es handelt sich bei USAS um ein *Jump and Run-Game* - eins der Extraklasse. Schon zu Spielbeginn fielen mir Grafik und Sound sehr positiv auf-vom MSX2 kann man aber auch etwas erwarten. Wo die Besonderheiten sind? Die kommen jetzt. Im Spiel kann man wahlweise die Rolle Wits oder Cles' übernehmen. Beide haben zu Beginn des Spiels leicht unterschiedliche Fähigkeiten - der eine springt etwas höher und weiter, dafür ist der andere der eindeutig schnellere Läufer. Diese Eigenschaften kann man aber im Laufe des Spiels aufbessern, so daß die hauptsächlichen Unterschiede der beiden Jungs in den von ihnen angewandten Angriffsmethoden bestehen. Man steht seinen Gegnern bei USAS nämlich nicht wie bei den Urvätern solcher Spiele wehrlos gegenüber. Je nach Stimmung variieren die „Waffen", die man zur Verfügung hat. Ist Wit z.B. vergnügt, hat er einen 3-Wege-Schuß, ist er ärgerlich, heizt er seinen Gegnern gleich mit einem Flammenwerfer ein. Bei Cles ist dies ganz ähnlich. Die Art und Weise, auf die man die Stimmung der Charaktere allerdings ändert, ist etwas ausgefallen: Man sammelt sie auf! Hier und da findet man in den zu durchkämpfenden Labyrinthen sogenannte „Gefühlsobjekte". Vier verschiedene sammelbare Stimmungen gibt es; die Helden sind entweder vergnügt, ärgerlich, traurig oder humorvoll. Dies ist auch während des Spiels gut an der Mimik der Männlein zu erkennen. Ist Cles z.B. guter Dinge, so sieht man ab und zu eine kleine (Musik-)Note aus seinem Mund kommen und um seinen Kopf herumschwirren.



Uli fightet sich durch - in Level 21 Foto: MSX

Gelingt es einem einmal nicht, einen Gegner zu umgehen oder rechtzeitig zu vaporisieren, wird einem ein *Vitality*-Punkt abgezogen (es sei denn, man wird erdrückt; dann nämlich wird man von einem Dämon einkassiert). Aber zurück zur Vitalität: Man hat die Möglichkeit, das Programm in den Pausenmode zu versetzen. Hier sieht man Portraits der beiden Helden (inklusive Stimmung!) und deren Statistiken über Vitalität, Sprungkraft und Geschwindigkeit. Nun kommt aber das Gute: Diese drei Werte kann man aufbessern, indem man sich die Verbesserungen erkauft. Das nötige Kleingeld hierfür findet man in den Höhlen verstreut in Form von Silbermünzen mit verschiedenen Werten (1 Credit, 5 Credits, 10 Credits und 100 Credits). Hat man ein Labyrinth durchlaufen, kommt es zum Endkampf um einen der vier Schlüssel (ergo: pro Level vier Labyrinthe), die man benötigt, um zum Letzten-Großen-Endkampf-Dungeon des jeweiligen Levels Zutritt zu ergattern. Hier bekommt man es mit einigen hübschen, aber nicht übermäßig schwer zu besiegenden Monstern zu tun. Sollte man unterwegs durch einen Level mal einen Charakter verloren haben, kann man ihn mit dem anderen wieder befreien, indem man mit ihm den Endgegner des jeweiligen Labyrinthes dessen Ahnen besuchen gehen läßt. Das funktioniert übrigens auch im Letzten-Großen-Endkampf-Dungeon, in dem es etwas anders hergeht als bei den eher billigen Labyrinthendgegnern. Hat man auch mal einen Level-Obermotz unschädlich gemacht, bekommt man eine kurze Zwischensequenz vorgeführt, in derdie beiden Helden z.B. über eine schwankende Hängebrücke gehen oder über dem Zelt der beiden derTag heranbricht. Danach geht es dann schließlich im nächsten Level weiter-neue Labyrinthe, mehr und andere Gegner, gemeinere Aufstellungen von Plattformen und Fallen. Wo wir gerade bei den Gegnern sind: Besonders hier hat man sehr gut gearbeitet. Neben der technischen Qualität der Grafiken sticht einem auch der Einfallsreichtum der Entwicklungscrew ins Auge. Zum Sound (gute Musik, und das ohne Zusatzsoundchip!) und



»DAS Jump-and-Run-Spiel für den MSX2: USAS«

passende Effekte kann man eigentlich auch nur dasselbe sagen, so daß als einziger ständiger Mangel wie bei vielen MSX-Programmen das gelegentliche Flackern der Spielfiguren bleibt. Hier möchte ich nun schließen. Mein Schlußwort zu USAS lautet: Es ist ein rundum gelungenes Programm, das ich nur jedem *Jump and Run*- Freund empfehlen kann! *Ulrich Mühl*

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Starwars-Zockerei

Programm: Wanderer 3D, **System:** Amiga, ST, C-64, Amstrad, Spectrum (alle angeschaut), **Preis:** schwankt je nach Datenträger und System zwischen 28 und 55 Mark, **Hersteller:** Elite, Walsall, England, **Muster von:** Elite.

Bereits vor etwa anderthalb Jahren bot eine französische Programmier-Truppe ein 3D-Game an, das den Namen **WANDERER 3D** trug. Offensichtlich fand man derzeit keinen Abnehmer für ein etwas „merkwürdiges" Game,das *Star Wars*-Elemente (Vektorgrafik-Ballerei) mit „Poker-Spielerei" verknüpft hat. Nun hat sich **ELITE** entschlossen, das schlichte, aber teilweise sehr interessante Game zu vertreiben.

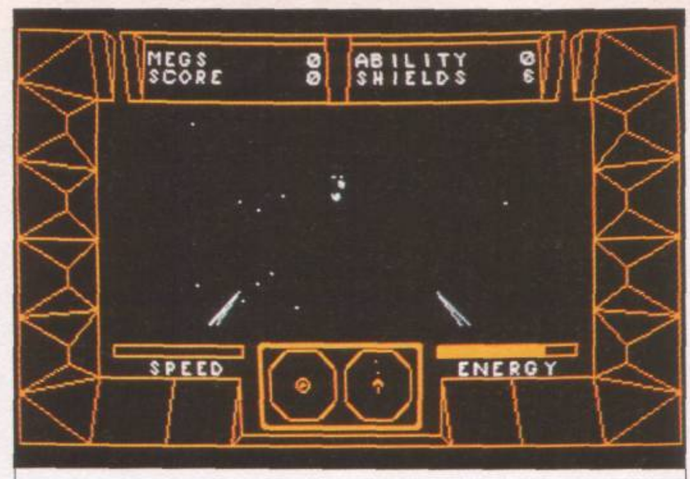
BeiWANDERER3D (ich habe mir alle Versionen angeschaut) bekommt der Spieler die Möglichkeit, sich von Planet zu Planet durchzukämpfen, was in kleineren, aber schwierigen Action-Sequenzen erledigt werden muß. Ziel des ganzen Unternehmens ist es, insgesamt zehn Planeten anzugreifen und den feindlichen „Overlord"zu vernichten. Dieser nennt sich VADD und befindet sich in einer kosmischen Festung. Diese wiederum wird von der Sphynx bewacht. ARKheißt diese. Ihr müßt nun versuchen, auf Euren Streifzügen durch das Universum durch Pokerpartien, geschicktes Einkaufen von Energie, Schutzschilden und Erwerb von Fähigkeitspunkten die nötigen 8000 Cats (=„Mäuse") einzufahren. Nur mit diesem Bestechungsgeld läßt Euch die Sphynx in die Festung...

Nun zum Spielablauf: Zunächst entscheide man sich, ob man mit der mitgelieferten SD-Brille oder mit „eigenen Augen" zweidimensional spielen möchte (dazu nach dem Ladevorgang die LEERTASTE drükken). Danach erkennt man ein Planetenfeld, das in schachbrettartiger Natur unterteilt ist. Man beginnt ganz oben, hat zunächst (durch die mangelnden Abillity-Punkte) nur die Möglichkeit, einen Schritt zu gehen.

Auf den freien Feldern angelangt, muß man einige Objekte zerstören, möglichst, ohne selbst getroffen zu werden. Ist dies vollbracht, geht man einen Schritt weiter.

Auf den Feldern mit den „Mondsköpfen" spielt sich zunächst eine wilde Ballerei ab (in zwei Sequenzen), danach hat man die Möglichkeit, seine Karten (links im Menü) gegen andere im Feld soundso (beispielsweise „G4") auszutauschen. In dieser Reihe ist u.U. schon eine Möglichkeit gegeben, gemäß der Poker-Regeln zumindest ein Paar „zu erstellen". Das bringt 50 Cats.

Nachdem man sich so durchgeballert hat und noch immer am Leben ist, sollte man sich bestimmte Koordinaten merken, um an ein etwas besseres Blatt ranzukommen. Die Strategen kommen also hier auf ihre Kosten. Bringt man es durch geschicktes Vorgehen zu einem echten „Joker" (das ist ein Vierling plus einem Joker), so erhält man stolze 3000 Cats. Nun muß man solange rumzocken, bis man die geforderten Mindest-Cats von 8000 beisammen hat, um in die Festung des VADD einzudringen.



Und wanderte ich durchs finstere Tal... Foto: Amiga

Aber Vorsicht! Man darf niemals vergessen, sich neue Energie und vor allem Schutzschilde zu kaufen. Verfallt nicht gleich in Freudentaumel, wenn Ihr beispielsweise 8100 Cats zum „Final Countdown" einsetzen möchtet. Durch das „Eintrittsgeld" bleiben Euch noch lächerliche 100 „Mäuse";damit kommt man normalerweise nicht weit...

Ach, übrigens: Wer vier Ability-Punkte besitzt, kann nicht nur „größere Schritte" tun, sondern ist auch in der Lage, das „Schwarze Loch" im Norden zu betreten. Hier wird gefightet; und man wird hier zusätzliche Joker finden! Für das Schwarze Loch im Osten braucht man sieben und fürs Schwarze im Westen zehn Fähigkeits- oder Ability-Punkte. Die Anzahl der Joker erhöht natürlich die Gewinnchancen und das Cats-Konto!

Derjenige, der sich verkalkuliert hat und mit dem Abschuß der Feinde nicht klar kam, hat sogar bei Schutzschild-Totalverlust die Möglichkeit, im sogenannten „Limbo"-Sektoralle Feinde abzuschießen und damit im Spiel zu bleiben ('ne gute Idee!). Allerdings muß er noch etwas Energie und mindestens einen Ability-Punkt auf der Habenseite besitzen...

WANDERER 3D ist ein grafisch schlichtes Spielchen, das auf allen Rechnern dieselbe typische Vektor-Grafik präsentiert. Dennoch halte ich diese Kombination aus Action und Strategie für gelungen. Immerhin habe ich mich sogar noch nach der Arbeitszeit (sozusagen in der „Nachspielzeit") mit dem Game beschäftigt. Zwar kein absoluter Knüller, aber dennoch ein Spiel, das man sich zulegen kann. Hängt eben ganz vom Geschmack des Spielers ab! *Manfred Kleimann*

Grafik	3
Spielablauf	4
Strategie	10
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Ein Kammerjäger?

Programm: Chase, **System:** Amiga,Atari STfbeide getestet), **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin.

Bevor ich mit der Besprechung des vorliegenden Programmes beginne, möchte ich erst einmal zurallgemeinen Belustigung aus der deutschsprachigen Anleitung zitieren: „Vor Ihnen entfaltet sich eine Jagd nach Freiheit, Ritterlichkeit und wahrer Liebe (?)".

Na, das verspricht doch einiges! Ob allerdings **CHASE** von **MASTERTRONIC** zu einem „Kammerjäger" für Euer Zuhause wird, muß sich noch herausstellen.

Zunächst einmal ist es die Aufgabe des Spielers, die wunderschöne Prinzessin Chardonnay aus den Klauen der kriegerischen Disgusmatrons zu befreien. Für diese gefährliche Mission wird Euch ein kleiner Raumgleiter (CHASE) zugeteilt.

Was sich dann allerdings wirklich auf dem Bildschirm abspielt, ist nichts weiter als eine modifizierte Version des Vektorgrafik-Klassikers *Star Wars.* Die erste Gefahr, die es zu überstehen gilt, ist, eines der Disgusmatrons-Schiffe durch einen Meteoritensturm hindurch zu verfolgen und ihm fünf Treffer zuzufügen. Ist dies geschafft, so folgt eine Art intergalaktischer Slalom-Kurs, bei dem der Spieler versuchen muß, seinen Gleiter zehnmal sicher zwischen zwei Türmen hindurchzubringen. Berührt er einen derTürme, so wird ihm eines der zehn Schutzschilde abgezogen.

In der dritten Phase geht es darum, durch ein magnetisches Gitter zu fliegen, ohne aus dem Feld herauszupendeln. Ist auch diese Hürde genommen, so gelangt man in den Zieltunnel, der wohl aus *Star Wars* noch bestens bekannt sein dürfte. Einziger Unterschied ist, daß man bei CHASE nicht nur darauf achten muß, den Barrieren auszuweichen, sondern auch noch ein paar Raumschiffe auf Glatteis zu legen hat. Ist nun auch diese Phase beendet, so beginnt das Spiel mit höherem Schwierigkeitsgrad von vorn.

Fazit: Technisch gesehen kann CHASE mit seinem Vorbild nicht schritthalten, und auch der Spielwitz bleibt weiter hinter dem des Originals zurück. Es gibt weder digitalisierte Sound-Effekte noch eine einstimmende Melodie, so daß bei dem ziemlich öden Geballere kaum Freude aufkommt. Selbst der wirklich günstige Preis macht das einfach zu schwache Programm nicht attraktiver. Wer sich dennoch aufgrund der guten Vektorgrafik für das Spiel interessiert, sollte es (falls möglich) vor dem Kauf auf jeden Fall noch einmal Probe spielen. *Bendrik Muhs*



Foto: Amiga

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	5
Preis/Leistung	7

LEO

König der Diebe!

Programm: Leonardo, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

Die Spielidee ist nicht mehr ganz neu - was aber **STARBYTE** aus seiner Pengo-Variante gemacht hat, kann sich sehen lassen. **LEONARDO** ist der Titel dieses Games, eines Spiels, das wie wenige andere in Lage ist, den User stundenlang an den Bildschirm zu fesseln.

Held und Namensgeber des Programms ist Leonardo, ein kleiner Dieb und in einschlägigen Kreisen besser als Leo bekannt. Leo schlägt sich mehr schlecht als recht durchs Leben, fristet mit seinen gelegentlichen Beutezügen ein eher bescheidenes Ganovendasein. Natürlich ist auch längst das Auge des Gesetzes auf ihn aufmerksam geworden, vertreten durch einen Bobby und seinen Deputy. Daß der Hilfssheriff in Form eines Gespenstes auf dem Monitor erscheint, sollte den Spieler nicht weiter stören; in puncto Gefährlichkeit steht das Gespenst dem Bobby jedenfalls in nichts nach.

Ungeachtet seiner Widersacherverdient sich Leo natürlich weiterhin seinen Lebensunterhalt auf gewohnte Art und Weise. Klauen ist nun mal sein Geschäft. Zu Geld kommt er, indem er auf dem schachbrettartigen, in kleine Quadrate aufgeteilten Spielfeld pro Level drei Gegenstände in eine senkrechte oder waagerechte Reihe bringt. Diese Objekte kann Leo verschieben, indem man ihn danebenstellt und den Feuerknopf drückt. Beachten muß man, daß die Objekte nicht um ein einzelnes Feld verschoben werden können. Vielmehr rutschen sie soweit, bis sie durch ein Hindernis oder die Spielfeldbegrenzung aufgehalten werden. Um also die Gegenstände noch in die gewünschte Richtung bewegen zu können, muß Leo stets darauf achten, daß der Zugang frei bleibt. Landet ein Objekt in einer Ecke des Spielfelds, so kann es demzufolge nicht mehr verrückt werden, und es bleibt nun nur die Chance, die beiden anderen Gegenstände daneben zu manövrieren.



Das Endbild!

Bei alldem wird Leo ständig von seinen beiden Gegnern gejagt. Glücklicherweise kann man sie aber außer Gefecht setzen, indem man die Felsbrocken (die man durch Druck auf den Feuerknopf auch sprengen kann, wenn sie von einem Hindernis aufgehalten werden), die sich ebenfalls auf dem Spielfeld finden, so verschiebt, daß man die beiden Gesetzeshüter darin einschließt. Somit zur Bewegungslosigkeit verurteilt, muß sich Leo nicht mehr um seine Verfolger kümmern und kann in aller Seelenruhe seinem Job nachgehen. Doch dies klingt viel, viel einfacher als es ist, denn die Jäger sind natürlich auch auf der Hut. Und so ist esschonsehrerfreulich.daßes da noch ein paar Features gibt, die Leo ein wenig bei der Lösung der Aufgabe helfen. Da wären zum Beispiel die „Paralysesteine", die, wenn man sie sprengt, die Gegner vorübergehend lahmlegen. Dann gibt es Dynamitstangen; berührt Leo sie, so schickt er damit seine Jäger zurück in ihr Wachhäuschen und hat erst einmal wieder ein wenig Luft. Schließlich kann sich Leo noch in die Kanalisation flüchten, wenn es mal ganz eng wird. Hierzu muß man ihn auf den Kanaldeckel stellen, Feuer drücken, und schon verschwindet er, um am Ausgang des Tunnels wieder aufzutauchen.



Das Spielprinzip ist erfrischend einfach, die Aufgabe verdammt schwierig. Das macht LEONARDO so spannend!

Vorsichtig muß Leo sein, wenn er eine Diebesfalle erspäht. Diese nämlich setzen ihn fest, und er verliert unweigerlich eines seiner fünf Leben (wie übrigens auch dann, wenn er mit seinen Häschern zusammenstößt). Nicht entgehen lassen sollte sich Leo die Bündel von Geldscheinen, die ihm bei Berührung 1000 Bonuspunkte einbringen. Diese allerdings kann man nur solang aufsammeln, wie die drei Objekte noch nicht in eine Reihe gebracht worden sind. Ist dies erst einmal geschehen, so ist das jeweilige Level beendet, und es geht weiter mit dem nächsten. Deren gibt es übrigens einige; nach Level 10,20 und 30 erhält man aber je ein Paßwort, so daß man bei einem Neustart von der entsprechenden Stelle aus weiterspielen kann, ohne ganz von vorn beginnen zu müssen. Nach Level 40 und 50 erhält man diese Paßwörter jedoch nicht mehr, was bedeutet, daß man von Level 30 aus mit den verbleibenden Leben über die Runden kommen muß, wenn man das Programm durchspielen will.

Daß dies nicht einfach ist, sagte ich bereits; eine zusätzliche Erschwernis ist hier aber noch das Zeitlimit, das zwar anfangs noch keine Probleme bereitet, bei den höheren, kniffligeren Levels jedoch schon ganz schön zu schaffen macht. Da das Spielfeld jeweils nur in einem Ausschnitt auf dem Monitor erscheint, ist die Übersichtskarte am unteren Bildschirmrand eine nützliche Spielhilfe. Hier sieht man nämlich den eigenen Standort sowie den der Gegner und der drei Beutestücke. Die Grafik des Programms ist hervorragend,was nicht nurfürden Vorspann, sondern für das gesamte Spiel gilt. Die Musik ist angenehm und so komponiert, daß sie auch bei schwierigsten Problemen eher beruhigt als stört. Wichtigster Punkt: Das Spielprinzip ist erfrischend einfach, die Aufgabe verdammt schwierig. Dies ist es wohl, was das Programm so unterhaltsam und spannend macht. LEONARDO ist ein Spiel, das sich Freunde kniffligerGames auf keinen Fall entgehen lassen sollten.

Bernd Zimmermann



Wie müssen die Objekte hier wohl verschoben werden?
Fotos (2): Amiga

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10

LEONARDO

Leonardo ist ein Meiner Bieb, der so ziemlieh alles Maut, was er in die Finger kriegt Begleiten Sie Leonardo, wenn er seine Binger dreht Helfen Sie Leonardo, den zahlreichen Alarmanlagen, Wächtern und Gespenstern auszuweichen. Folgen Sie Leonardos Weg durch SO verschiedene Banken, Museen und Lagerhallen. Von Ihrer Geschicklichkeit und taktischen Überlegenheit hängt die Existenz unseres kleinen iinbrechers ab.

Bin neuer Job beginnt..., kommen Sie doch einfach mit.'

BOMICO Service/ine

Haben Sie Hm§e» zu 80M/C0-
Spielen? MöcMM Sie Tips zum
Spielablauf? 9msere Spielexperten
helfen weiter/
Mo.–Fr. wm 15.—bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 069/77 80 25



Am ige/Atari ST/ C64

Vertrieb:
BOMICO
llbinger Straße t
6000 Frankfurt/M. 90



Software, Nordring ?/, 4630 Bochum, Tel.: 0234/690460, Fax: 0234/68049?

Programm: Raider, **System:** Amiga, **Preis:** stand bei Drucklegung noch nicht fest, **Hersteller:** Impressions, England, **Muster von:** Active Distribution, England

Von Raketen & der Schwerkraft

Bei Computerspielen ist es ähnlich wie mit der Musik: Kaum gibt es mal ein erfolgreiches Stück, schon hängen sich etliche andere Leute dran. In diesem Fall handelt es sich aber um ein Spiel, nicht um ein Musikstück. Das Spiel heißt **RAIDER,** und abgeschaut ist es bei *Thrust*. Um RAIDER von neuen Label **IMPRESSIONS** zu beschreiben, brauchte ich eigentlich nur den älteren Text zu *Thrust* auszugraben, das wär's dann auch schon gewesen. Oder jedenfalls fast, denn einiges gibt es, was doch anders ist.

So gibt es bei RAIDER zum Beispiel eine Joysticksteuerung, jedenfalls wahlweise, denn man kann auch über die Tastatur spielen. Dann fehlt bei RAIDER noch einiges, was *Thrust* erst zum Hit machte, obwohl es ein „Billigspiel" war. Bei beiden Games steuert man ein winziges Fitzelding von Raumschiff, das völlig den Naturgesetzen unterliegt. Schwerkraft, Massenträgheit, alles ist vorhanden. Die Aufgabe lautet: „Bergen Sie etwas aus einem Höhlensystem, aber passen Sie auf, es gibt da einige Leute, die können sowas gar nicht leiden!"



Raider geht „thrustmäßig" vor (Amiga)!

So gibt's dann auch ein paar Geschützstellungen, die in allen möglichen Winkeln in der Gegend herumballern. Bei RAIDER müssen diese Geschütze zerstört werden, woraufhin ein sich drehendes Zahnrad erscheint, das mitgenommen werden muß, im Gegensatz zu *Thrust,* wo der Gegenstand (eine Kugel) von Anfang an da ist. Leider wird bei RAIDER der zu bergende Gegenstand nicht mittels einer Stange, die schwingt, mit dem Raumschiff verbunden, so wie das bei *Thrust* der Fall war.

Bei RAIDER löst sich das Zahnrad einfach auf. Ist dies geschafft, so braucht man „nur" noch den Planeten zu verlassen - schon ist man im nächsten Level. Gegen die Schüsse der Geschütze kann man sich mit einem Schutzschild das Ärgste vom Halse schaffen. Über diesen Schild wird auch das Zahnrad mitgenommen. Der Schild hat aber noch eine Funktion: Da nämlich jede Bewegung Energie kostet, ist der Spieler gezwungen, von Zeit zu Zeit aufzutanken...

Bei allen Ähnlichkeiten zum besagten Vorgänger muß aber gesagt werden, daß es Spaß macht, RAIDER zu spielen. In Level zwo wird's nämlich schon ganz schön haarig, so daß die Motivation nicht so schnell nachläßt. Die Grafik geht in Ordnung, bei einem solchen Spiel hat sie auch nicht einen so hohen Stellenwert. Beim Scrolling hätte noch einiges verbessert werden können, da es ab und zu mal ruckt. Sound gibt's auch nicht allzuviel, ein paar Geräusche, mehr nicht. Bei der Preis/Leistungs-Bewertung kann ich logischerweise noch keine Note vergeben, ich hoffe aber, daß es ein Low-Budget-Spiel wird, denn dann ist RAIDER wirklich gut! *Ottfried*

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	—

DONALD BUG 22.
AUF DER SUCHE NACH DEM WITZ.....
MIST! PAPIER IST ALLE!
WC
NAGEN KLAMMER ERFORDERLICH
SCHMITZ IST EIN WITZ!
ACID!
ASM
SPACERAT
...UND WIE SOLL ICH DAS IN DEN DRUCKER KRIEGEN?
PIEP! PIEP!
CRAZY CARS!
BAY'89

Programm: Raider, **System:** Amiga, **Preis:** stand bei Drucklegung noch nicht fest, **Hersteller:** Impressions, England, **Muster von:** Active Distribution, England

Von Raketen & der Schwerkraft



Raider geht „thrustmäßig" vor (Amiga)!

Bei Computerspielen ist es ähnlich wie mit der Musik: Kaum gibt es mal ein erfolgreiches Stück, schon hängen sich etliche andere Leute dran. In diesem Fall handelt es sich aber um ein Spiel, nicht um ein Musikstück. Das Spiel heißt **RAIDER,** und abgeschaut ist es bei *Thrust.* Um RAIDER von neuen Label **IMPRESSIONS** zu beschreiben, brauchte ich eigentlich nur den älteren Text zu *Thrust* auszugraben, das wär's dann auch schon gewesen. Oder jedenfalls fast, denn einiges gibt es, was doch anders ist.

So gibt es bei RAIDER zum Beispiel eine Joysticksteuerung, jedenfalls wahlweise, denn man kann auch über die Tastatur spielen. Dann fehlt bei RAIDER noch einiges, was *Thrust* erst zum Hit machte, obwohl es ein „Billigspiel" war. Bei beiden Games steuert man ein winziges Fitzelding von Raumschiff, das völlig den Naturgesetzen unterliegt. Schwerkraft, Massenträgheit, alles ist vorhanden. Die Aufgabe lautet: „Bergen Sie etwas aus einem Höhlensystem, aber passen Sie auf, es gibt da einige Leute, die können sowas gar nicht leiden!"

So gibt's dann auch ein paar Geschützstellungen, die in allen möglichen Winkeln in der Gegend herumballern. Bei RAIDER müssen diese Geschütze zerstört werden, woraufhin ein sich drehendes Zahnrad erscheint, das mitgenommen werden muß, im Gegensatz zu *Thrust,* wo der Gegenstand (eine Kugel) von Anfang an da ist. Leider wird bei RAIDER der zu bergende Gegenstand nicht mittels einer Stange, die schwingt, mit dem Raumschiff verbunden, so wie das bei *Thrust* der Fall war.

Bei RAIDER löst sich das Zahnrad einfach auf. Ist dies geschafft, so braucht man „nur" noch den Planeten zu verlassen - schon ist man im nächsten Level. Gegen die Schüsse der Geschütze kann man sich mit einem Schutzschild das Ärgste vom Halse schaffen. Über diesen Schild wird auch das Zahnrad mitgenommen. Der Schild hat aber noch eine Funktion: Da nämlich jede Bewegung Energie kostet, ist der Spieler gezwungen, von Zeit zu Zeit aufzutanken...

Bei allen Ähnlichkeiten zum besagten Vorgänger muß aber gesagt werden, daß es Spaß macht, RAIDER zu spielen. In Level zwo wird's nämlich schon ganz schön haarig, so daß die Motivation nicht so schnell nachläßt. Die Grafik geht in Ordnung, bei einem solchen Spiel hat sie auch nicht einen so hohen Stellenwert. Beim Scrolling hätte noch einiges verbessert werden können, da es ab und zu mal ruckt. Sound gibt's auch nicht allzuviel, ein paar Geräusche, mehr nicht. Bei der Preis/Leistungs-Bewertung kann ich logischerweise noch keine Note vergeben, ich hoffe aber, daß es ein Low-Budget-Spiel wird, denn dann ist RAIDER wirklich gut! *Ottfried*

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	—

DONALD BUG 22.

AUF DER SUCHE NACH DEM WITZ.....

MIST! PAPIER IST ALLE!

... DAS IN DEN DRUCK KRIEGEN?

SPACERAT!

WC

NASENKLAMMER ERFORDERLICH

ACID!

SCHMITZ IST EIN WITZ!

PIEP!! PIEP!

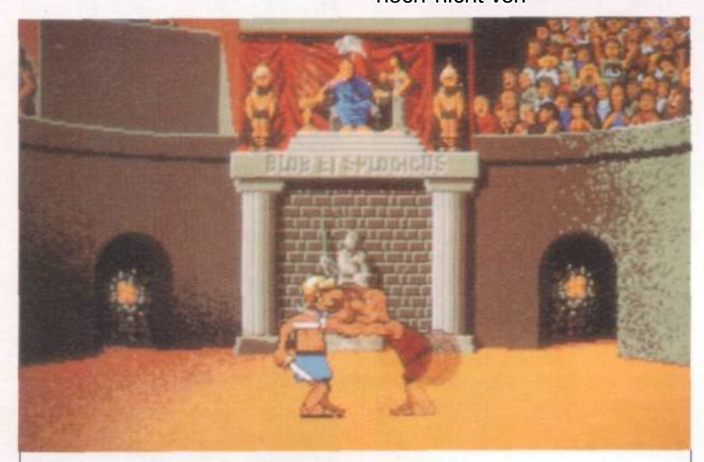
CRAZY CARS!

BAY'89



Hochmut kommt vor dem Fall

Programm: I Ludicrus, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Actual Screenshots, **Muster von:** [illegible].



Raufen, zerren, kämpfen im Alten Rom!

Neues Label, alte Firma. Denn: Hinter dem Namen **ACTUAL SCREENSHOTS** verbirgt sich niemand anders als die wohlbekannte Company **CRL,** die jedoch eher durch Reinfälle von sich reden machte denn durch qualitativ zufriedenstellende Software. Sieht man einmal von dem Superspiel und Evergreen *Tau Ceti* ab, so ist die Reihe der bisher



Wen würden Sie favorisieren? *(Fotos: ST)*

erschienenen Produkte zwar lang, nicht wesentlich kürzer ist jedoch auch die Liste der Fehlschläge und Mißerfolge. Nun endlich erscheint der ersehnte Silberstreif am Horizont, denn mit **I LUDICRUS** und seinem neuen Firmennamen scheint CRL besseren Zeiten entgegenzusehen. Ich habe mir das Spiel für Euch auf dem Atari ST angesehen; die Amiga-Version lag uns zu diesem Zeitpunkt noch nicht vor.

Der Held des Spiels ist Ludicrus. Ludicrus ist ein Bursche von schmächtiger Gestalt, der im Alten Rom seinen Dienst als Stallbursche verrichtet. Genau gesagt, bedeutet dies, daß er in den der Arena angeschlossenen Stallungen das beseitigt, was die Löwen, einem natürlichen Bedürfnis folgend, fallen lassen. Ach Du Seh...! Nun hat Ludicrus ein Problem: Seine fürchterlich große Klappe. Wenn er des Abends gemeinsam mit den Gladiatoren seinen Wein schlürft und sich die Zunge langsam löst, prahlt er, daß sich die Balken biegen. Dann fängt er an zu erzählen, daß die Gladiatoren allesamt alte Flaschen seien und der große Cäsar ihm auch gestohlen bleiben könne. Genau diesem kommt das nun aber zu Ohren, und nun wißt Ihr, warum auch Ludicrus in die Arena gesteckt wird. Dort also bekommt er es nun mit den echten Gladiatoren zu tun, die er so leichtsinnig verspottet hat. Aberauch das in diesem Falle gar nicht mal so schwache Geschlecht ist vertreten, denn mit Bon Dage wartet ein ebenso bezauberndes wie gefährliches Geschöpf auf Ludicrus. Zwischen den Kämpfen mit den Gladiatoren muß sich der arme Kerl auch noch mit Löwen herumschlagen, es bleibt ihm eben nichts erspart.

Damit ist eigentlich das Wesentliche berichtet. Alles weitere ist kämpfen, kämpfen und nochmal kämpfen. Das ist aber keineswegs langweilig, versteht mich nicht falsch. Dafür sorgen die reichhaltigen Aktionsmöglichkeiten, Rolle rückwärts eingeschlossen, und die spaßigen Einlagen. Denn immer noch läßt sich Ludicrus nicht vollends einschüchtern, und sei es auch nur, daß er seinem Gegner die Zunge herausstreckt. Bei alldem sind die Bewegungen der Figuren gut gelungen, wobei das Ganze ganz nach Comic-Manier in Szene gesetzt worden ist. Ein wenig hat man am Hintergrund gespart, der zwar vorhanden, aber ein klein wenig lieblos gezeichnet ist. Man sieht den großen Cäsar regungslos dem Treiben zuschauen, und auch das restliche Publikum verzieht keine Miene. Ein wenig Bewegung hier und da oder zumindest etwas mehr Details hätten dem Spiel sicher gut getan.

Dennoch hat ACTUAL SCREENSHOTS ein Spiel zustandegebracht, das durchaus zu gefallen weiß. Kein Superprogramm, aber eines, das auch für längere Zeit zu unterhalten versteht. Macht noch so ein paar Dinger, ACTUAL SCREENSHOTS, dann kann man den Namen CRL vielleicht vergessen!

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Das Rohr nicht sinken lassen

Programm: Tank Buster, **System:** Amiga (angeschaut); C-64, **Preis:** ca. 50 Mark (Amiga) & etwa 30 Mark (C-64); **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Kingsoft, Aachen.

„Es begab sich zu einer Zeit, als am englischen Königshofe ein armerWandersbursch seine garwunderlich'neue Maschine vorstellte. Majestät zeigten sich beeindruckt, ob der schier unglaublich phantastischen Möglichkeit, mit Hülfe derselben in das 22. Jahrhundert zu entfleuchen, um zu sehen, wie Ihrer Gnaden Nachfahren das Impericum Britannicum, noch nicht Commonwealth genannt, vergrößert haben. So bestieg er die „Machina temporae" („Neu"-Lateinisch für Zeitmaschine!) und begab sich auf die Reise. Zu Ihrer gro-

setzlichkeit fand man tten eines Krieges ge- enannte „Aliens" wie- ersuchten, die Erde zu in - und kein Brite weit

ic oder ähnlich werden icr_:age Stories abgefaßt, r - Spiel damit einzupak- i. Sa'ürlich ist obige frei er- c~- Tian kann sie beliebig ?i- e ne andere, zugegebe- •**eflen:** reißerischere, er- K- Das tat auch **KING-** PTrei dem Panzerspielchen »« **BUSTER.**

icraut man sich die Anlei- c e -imal genauer an - und • : e Story mal außen vor-so : -ese gar nicht mal so übel: : f> chtigen Informationen r e-thalten. Es fehlt auch — ; e geringste Kleinigkeit. -: r ans Haus KINGSOFT. ; ; = Tie selbst dagegen er- =" s ;h aber als ein „Budget- e ' -nit nur wenig Höhepunk-

ASK BUSTER ist dem kürz- r'schienenen *Captain Fizz* -s/c/apse ähnlich. Auch r können zwei Spieler •c-zeitig - im geplitetten rsrnirm -auf die Jagd nach • - ens begeben. Das Aus- - -Menü bietet somit auch • .One Player"- oder „Two • r'"-Modus an; man kann einen bestimmten Level, • man erreicht hat (außer •~ ersten) mit „Old" wieder •"Sien. Find'ich gut,daß hier automatische Speicher- **r** on eingebaut wurde! •noch: Warum konnte ein .tsches Software-Haus M einmal die Chance nutzen : den Bildschirmtext in -tsch „ausgeben" (Englisch, -zösisch oder Hindi hätte n ja noch zusätzlich ein- -en können!), was bereits einige englische Firmen in ihrem Repertoire haben?

Zum Spiel: Sie steuern einen Panzer durch ein Labyrinth, versuchen alle Aliens in diesem Sektor zu vernichten (durch Beschüß) und den Ausgang („Exit") zu erreichen, um im nächsten Level (beim zweiten erwartet uns übrigens ein Sägezahnruckeln; warum nur?) weiter zu „bustern" (sprengen). Doch: Das ist leichter gesagt als getan. Man muß regelrecht durch die Gänge düsen, um in Atem-, aber nicht in Zeitnot zu geraten. Dabei verbraucht der Panzer erstaunlich viel Sprit, den er in Form von Kanistern, die er überrollt, wieder in seinen „Tank-Tank" geschüttet bekommt. Die Anzahl der Schüsse ist ebenfalls begrenzt. Folglich fährt er auch über Patronen, um seine Arsenal aufzufrischen.

„Kommt Zeit, kommt Rat", das ist eine Bauernweisheit, die bei TANK BUSTER nicht zum tragen kommt. Man ist ständig in der Hetze und sollte sein Rohr nicht senken, denn auf die toten Aliens (Panzer und andere Vehikel) kommt es an.

Alles in allem handelt es sich um ein Game, das neben der simplen Grafik, den einfachen Schußgeräuschen und dem relativ langatmigen Spielablauf eigentlich nur eine gute Anleitung besitzt. Zwar konnte man dem Produkt einen gewissen Spielspaß attestieren, jener aber verpuffte bereits im zweiten Level. Außerdem erscheinen mir die 50 Mark, die das Programm kostet, als zu hoch.

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	2
Motivation	3
Preis/Leistung	2



s Zeit wird knapp! Schießen, sammeln und fahren auf dem -•ga„

Von „Dynamik" keine Spur!

Programm: Dynamic Duo, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** British Telecom, England.

Jede Ähnlichkeit ist rein zufällig, denn mit der einst recht rührigen Cracker-Crew Dynamic Duo hat **FIREBIRD's** neues Spiel nichts zu tun. Vielmehr wurde **DYNAMIC DUO** (das Programm) von **Probe Software** programmiert und von FIREBIRD in Lizenz genommen.

Und so handelt es sich bei den beiden Mitgliedern des Dynamic Duo hier nicht um Raubritter der Softwareszene, sondern um einen Zwerg und seinen Kumpel, eine Ente. Die beiden hat es in ein Schloß verschlagen, in dem die einmal mehr bemühten „Dunklen Mächte" ihr Unwesen treiben. Um aus dem Schloß entkommen zu können, müssen Zwerg/Ente zehn Schlüssel finden und sich anschließend auf die Suche nach einem Rechenzimmer machen. So steht's geschrieben, so wird's also auch gemacht.

Man kann DYNAMIC DUO zu zweit spielen (wobei einer der Mitspieler den Zwerg, der andere die Ente steuert) oder sich allein an die Aufgabe machen, wobei man mittels der Commodore-Taste zwischen den beiden Figuren umschalten kann. Beide haben ihre Vorteile, aber auch Schwächen. DerZwerg ist kräftig, aber langsam. Die Ente hingegen kann (natürlich) fliegen, dafür jedoch ist's um ihre Körperkräfte nicht sehr gut bestellt. So ist nur derZwerg in der Lage, die Schatztruhen aufzubrechen, in denen die Schlüssel verborgen sind (tatsächlich genügt es, den Zwerg an den Truhen vorbeilaufen zu lassen; die Schlüssel werden automatisch aufgenommen). Die Ente dagegen kann man losschikken, um die Gegend auszuspionieren.

Der Monitor ist in drei gleichgroße rechteckige Felder aufgeteilt: unten die Statusanzeige (Punktstand; Anzahl der gefundenen Schlüssel; Energiereserven; bei Ein-Spieler-Modus Anzeige, welche Figur gesteuert wird), darüber befinden sich die beiden Aktionsfenster. Spielt man zu zweit, so sieht man hier jeweils eine der Figuren agieren; muß man allein antreten, so erscheint in dem mittleren Fenster ein Lageplan, der den aktuellen Standort anzeigt sowie das Rechenzentrum (Vorsicht: Es gibt deren mehrere, aber nur eins davon ist echt!), Mauern zwischen den Gängen und Verbindungen zwischen den verschiedenen Etagen des Schlosses. Was noch wichtig ist, sind die großen Kugeln, mit deren Hilfe man Mauern zertrümmern kann. Dies geschieht, indem man auf sie schießt (sagte ich's noch nicht? Schießen können Zwerg und Ente natürlich auch, was wegen der vielen Feinde auch sehr von Vorteil ist) und sie so in die gewünschte Richtung treibt. Prallt die Kugel dann auf eine Mauer, so reißt sie ein Loch hinein, so groß, daß Zwerg und Ente bequem hindurchschlüpfen können.

Soviel zum formalen Teil der Angelegenheit, nun noch schnell die Bewertung hinterher: Die Grafik ist auf dem C-64 alles andere als zufriedenstellend; dies liegt daran, daß zum einen die Figuren und Räume recht lieblos gezeichnet sind, zum anderen an der Farbwahl, die ebnfalls besser hätte sein können. Der Sound kommt da schon ein wenig besser weg. Vor Spielbeginn kann man entscheiden, ob man sich während des Games von einer ganz flotten Musik berieseln lassen will, ob man sich auf FX beschränkt oder ob man sich beides gleichzeitig antun will. Von letzterem ist jedoch entschieden abzuraten, da hierbei die Nerven doch ziemlich strapaziert werden. Am besten also nur FX, was halt auch am ehesten zu den Aktionen paßt. Was noch zu sagen wäre, ist, daß die Spielidee und der Ablauf insgesamt derart abgegriffen sind, daß man DYNAMIC DUO in ähnlicher Form sicher schon hundertmal gesehen hat. Und so ist ein irgendwie belangloses Spiel entstanden, das man in kürzester Zeit wieder vergessen haben dürfte. Ist nicht schade drum!

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Im Blickpunkt: AFRICAN RAIDERS

PS-Spektakel im „Afro-Look“

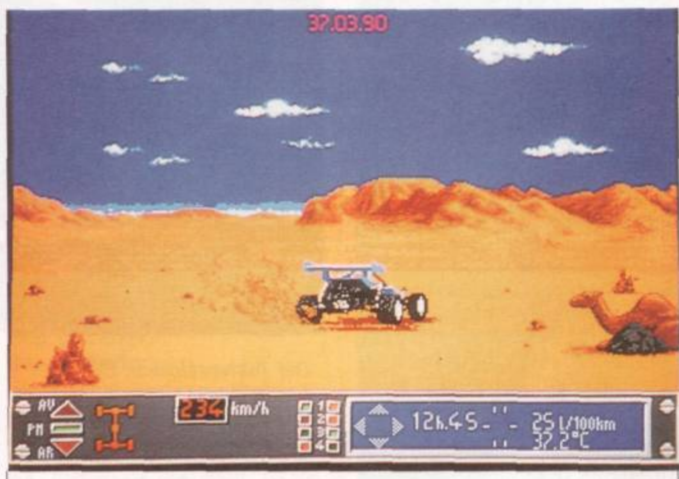
5 dem Esel zu bunt, dann geht er in die Wüste. Zungen wären vielleicht geneigt, dieses Sprich- zum Motto der berühmt-berüchtigten Rallye Pa- akar zu machen. Doch wie auch immer man über rtige Veranstaltungen denkt - Tatsache ist, daß iesem motorsportlichen Marathon Mensch und al auf eine harte Probe gestellt werden. Nur wer eine erstklassige Kondition, ein stabiles Gefährt genügend fahrerisches Geschick verfügt, wird Rennen unter extremsten Bedingungen beste- können. Wer von Euch es aber vorzieht, nicht un- er heißen afrikanischen Sonne zu schwitzen, der dies nun vor dem heimischen Computermoni- n: denn mit AFRICAN RAIDERS legt das franzö- e Softwarehaus COKTEL VISION unter seinem TOMAHAWK eine Umsetzung dieses alljährli- Großereignisses vor.

D Spieler übernimmt das r er eines Rennwagens -eischte Motorsport- »e^den wissen, daß bei ye Paris-Dakar so ziem- es an den Start gehen •äs Räder hat - vom Mo- s zum Lkw),derimmer- 1 Stundenkilometer auf •-. Dringt. Entsprechend weiligen Erfordernissen man umschalten zwi- Hinter- und Allradan- .etzteres bedeutet allerdings auch, daß die Höchstgeschwindigkeit auf maximal 100 km/Std. sinkt.

Zu absolvieren sind fünf Etappen; begonnen wird in Tunis, Endstation ist Dakar. Dem Spieler stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, um ans Ziel zu kommen: Entweder bleibt er auf der abgesteckten, sichereren Strecke, wird dann aber bis zum jeweiligen Etappenziel mehr Zeit benötigen, oder er weicht vom Weg und nimmt eine Abkürzung quer durch die Wüste. Dies birgt aber auch das Risiko, daß das Vorankommen in den Treibsandflächen, Ölgebieten oder etwa auf den Nomadenweideflächen eher noch verzögert wird. Und so ist die dem Spiel beigelegte Karte für eine zweckmäßige Routenplanung unerläßlich. Hier sind, neben Start und Ziel, alle Hindernisse und Gefahrenstellen wie auch die normale Fahrstrecke eingezeichnet. Anhand von auf dem Bildschirm angegebenen Koordinaten kann der jeweilige Standort genau bestimmt und die einzuschlagende Richtung ermittelt werden.

So bekommt das Programm einen recht abenteuerlichen Touch, der es von herkömmlichen Rennspielen unterscheidet. Weitere hervorstechende Merkmale sind die gutgemachten Motorengeräusche, die ansprechende Grafik, aber auch das etwas ruckelige Scrolling. Nachdem wir **AFRICAN RAIDERS** heute nur kurz vorstellen konnten, werden wir in der nächsten ASM einen ausführlichen Testbericht bringen.

Bernd Zimmermann



Hier ein Screenshot der Amiga-Version!

Das kennt man schon

Programm: Thunderwing, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Cascade Games, England, **Muster von:** Cascade.

Exzellente Grafik, eine große Auswahl an Extrawaffen und unendlich viele Level - bei derartigen Versprechungen ist Vorsicht geboten. **CASCADES's** vertikal scrollendes Ballerspiel **THUNDERWING** brüstet sich mit den genannten Vorzügen, doch die Realität sieht, wie so oft, anders aus: Den Spieler erwartet ein altmodisches, in manchen Punkten sogar altbackenes Action-Spiel, handwerklich solide, jedoch frei von eigenen Ideen.

Die Hintergrundgeschichte der eben erst entwickelten Wunderwaffe Thunderwing, deren einzige Aufgabe in der Vernichtung des Gegners besteht, läßt sich ohne Schwierigkeiten in die Kategorie „Kennst Du eine, kennst Du alle" einordnen. Auch die Tatsache, daß das futuristisch gestaltete Spielfeld im Verlauf der von Stufe zu Stufe hektischer werdenden Handlung von oben nach unten bewegt wird, läßt den Kritiker kaum mehr aufhorchen.

Was das Programm trotzdem zumindest ein klein wenig aus der Masse der Neuerscheinungen heraushebt, sind die gelungene Präsentation und der nicht zu hohe Schwierigkeitsgrad. Sofies Scrolling, gute Animation und eingängige Hintergrundmusik (die extrem schwachen Effekte seien an dieser Stelle verziehen) in Verbindung mit der Möglichkeit, dank sinnvoll plazierterZusatzausrüstung auch als Einsteiger die ersten Level bewältigen zu können, verleihen THUNDERWING einen wenn auch vordergründigen Reiz. Besondere Erwähnung verdient die deutschsprachige Anleitung, die auf ihre unbeholfene Art und Weise dem User so manches Schmunzeln entlockt. Kostprobe gefällig? „Um die Laserkanonen abzuschießen, muß man auf die Taste von schiessen schnell drücken..."

Klaus Vill

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Schrumpfkugel auf Abwegen

Programm: The Incredible Shrinking Sphere (ISS), **System:** C-64 (getestet), Atari ST (getestet), Amstrad, Spectrum, Amiga, **Preis:** ca. 45 Mark (C-64-Disc.) &etwa 60 Mark für ST, **Hersteller:** Electric Dreams, Southampton, England, **Muster** von: [T81.



Die Testversionen: ST

Geschicklichkeitsspiele mit pseudo-perspektivischer Grafik haben eine lange und glanzvolle Geschichte. Vor knapp fünf Jahren vom in der Zwischenzweit aufgelösten *Ul-f/mafe*-Programmierteam speziell für den Sinclair ZX Spectrum entwickelt, erreichte das Genre 1985/86 mit Klassikern wie *Ocean's* erstem *Batman*-Spiel oder Paul Shirkey's *Spindizzy* seinen vorläufigen Höhepunkt. In den vergangenen Monaten wurde es immerstillerum diese Spielegattung, die wie keine andere Geschicklichkeit mit logischem Denken verknüpft. Doch nun schickt sich das ansonsten eher für gewinnträchtige Automatenumsetzungen bekannte Softwarehaus **ELECTRIC DREAMS** an, dem scheintoten Spieletypus neues Leben einzuhauchen.

Dies geschieht mit Hilfe der **INCREDIBLE SHRINKING SPHERE,** kurz **ISS,** einem kugelartigen Wesen, das im Verlauf des Programms seine Größe und Form verändern kann und muß. Die Aufgabe des „unglaublichen Schrumpfkörpers" besteht darin, den Ausgang aus einem Labyrinth zu finden, das aus vier untereinander verbundenen Teilen besteht. Keine einfache Aufgabe, bedenkt man, daß die verwegen konstruierten Irrgänge mit der Zeit akute Auflösungserscheinungen zeigen, doch dazu später mehr.

Vor Beginn der Suche sollte der Spieler mehrere Energiestationen auf einer Übersichtskarte so positionieren, daß seine Spielfigur im richtigen Augenblick mit Munition und Treibstoff versorgt werden kann. Anfänger wählen hier vorzugsweise Punkte, die nicht allzuweit vom derzeitigen Standpunkt der Spielfigur entfernt liegen. Im Spiel selbst warten mannigfaltige Gefahren auf den gnomenhaften Charakter. Monster-Generatoren erzeugen in regelmäßigen Abständen Verfolger, die nur durch beherzten Schußwaffengebrauch zu beseitigen sind. Umherwandernde Plus- bzw. Minuszeichen lassen die bislang erreichte Punktzahl fallen oder steigen. Etliche Symbole erhöhen das Gewicht der ISS, machen sie breiter und damit schwieriger zu kontrollieren, gerade in höheren Leveln ein Problem, da das Wirrwarr der Irrwege mit der Zeit immer unübersichtlicher und chaotischerwird.



und 64er ISS

Doch damit nicht genug: Die einzelnen Levels unterliegen einem stetigen Alterungsprozeß, der gewisse Abschnitte schon nach kurzer Zeit in sich zusammenbrechen und daher unpassierbar werden läßt. Die Route, die man einschlägt, muß aus diesem Grund mit äußerster Vorsicht gewählt werden, will man sich nicht zu Beginn bereits in eine ausweglose Situation hineinmanövrieren.

ISS versteht es, den schmalen Grad zwischen Motivation und Frustration zu begehen. Die Steuerung ist enorm präzise und verlangt höchste Konzentration. Unbedachte Bewegungen werden unerbittlich mit dem Verlust eines der fünf Leben bestraft, wobei der Schwierigkeitsgrad niemals zu hoch erscheint, da überlegtes Handeln mit besseren Ergebnissen belohnt wird. Die Grafik der C-64-Version repräsentiert trotz soften Scrollings nicht unbedingt den Stand des technisch Möglichen. Blasse Farben und mittelprächtige Animation heben ISS keinesfalls aus der Masse der Neuerscheinungen heraus. Auch beim Sound muß man mit zweitklassigem Vorlieb nehmen,ohne hierden Komponisten der eintönigen Musik zu nahe treten zu wollen. Die Atari-ST-Fassung nutzt die Hardware hingegen wesentlich besser aus. Gutes Acht-Wege-Scrolling erzeugt in Verbindung mit fließender Animation und geschickter Farbenwahl eine stimmige Atmosphäre, die durch wohlakzentuierte Effekte und den sparsamen Einsatz von Musik intensiviert wird.

ISS wendet sich vornehmlich an die Freunde guterGeschicklichkeitstests, die beim Hantieren mit dem Steuerknüppel auch ihre grauen Zellen in Aufregung versetzen wollen.

Klaus Vill

C-64/ST	
Grafik	6 / 9
Sound	4 / 9
Spielablauf	7 / 9
Motivation	6 / 8
Preis/Leistung	6 / 8



Briefe an die Redaktion

.Preise fallen?"

-= ;h neulich in der ASM den Brief •:~ -lerrn Günter Frhr. v. Graven- "?-_'.fi las, mußte ich ihm in vielen IV>gen zustimmen, obwohl ich == cst einige Raubkopien besitze. ireralsich bei Punkt vier den Satz ‚Aenn weniger kopiert würde, • i-nten auch die Preise fallen" las, •=• ich sauer. Das stimmt nämlich -:e'haupt nicht. Viele Kinder oder ..gendliche haben kein Geld oder - ;nt genug Geld, um sich Origina- •r -n Wert von 60,- DM zu kaufen, wenn sie aber genug Geld hätten --3 sich ein so teures Spiel kaufen »^cJen, könnten ihre Eltern es wü- :e-a zurückbringen. Also müssen : Tse Kinder bzw. Jugendliche auf = jDkopien zurückgreifen. Würde = ;er weniger kopiert und sie könn- te"' nur noch auf Originale zurück- ;-eifen, würden sie das Original s:nließlich doch nicht bekommen. ~= nnit dürfte wohl klar sein, daß die *Pn* se fürOriginale nurdann fallen •_'den,wenn mehr gekauft würde. ;- selbst habe mir schon zweimal = - Original zusammen mit einem '-=jnd gekauft. Jederhat ungefähr : e Hälfte bezahlt, so daß mal ich •Kj mal erdas Spiel hatte.Darf man :=s? Oder: In vielen Fällen (oder -mer???) darf man sich eine Si- :-erheitskopie von einem Original -nachen? Was sagt das Gesetz, «enn man später das Original ver- tauft, die Sicherheitskopie aber rehält? So, und da mir kein Schluß- satz einfällt, sage ich einfach

Tschüß, Euer GTS

(Anm. d. Red.: Zusammen ein Original zu kaufen, ist natürlich nicht verboten. Viele Firmen erlauben auch, sich eine Sicherheitskopie vom Original zu ziehen. Wenn man allerdings das Original nicht mehr besitzt (weil man es verkauft hat), dann ist die „Sicherheitskopie" wie eine Raubkopie zu bewerten.)

.Amiga"

hr seid die beste Softwarezeitschrift, die es zur Zeit gibt. Hier möchte ich noch ein großes Lob an alle Redakteure, Stefan Bayer, den Cover-und Posterzeichnerund alle anderen aussprechen. Nun zum eigentlichen Anliegen meines Schreibens:

Ich möchte von meinem CPC auf einen Amiga umsteigen, weiß aber noch nicht, ob auf einen Amiga 500 oder einen Amiga 2000.

Deshalb habe ich noch einige Fragen an Euch, zu denen mein Computerhändler leider keine Auskunft geben konnte.

- Kann man einen Amiga 500 durch Erwerb einer Speichererweiterung und ggf. Kauf anderer Zusätze vollständig zu einem Amiga 2000 aufrüsten?
- Bestehen bei beiden Computern Unterschiede bei Grafik, Sound und Geschwindigkeit?
- Ist einervon ihnen MS-DOS-fähig oder kann man ihn dazu ausbauen?

Rolf Huber

(Anm. d. Red.: Die Antworten auf Deine Fragen lauten 1. Nein, 2. Nein, 3. Ja der Amiga 2000 kann ausgebaut werden.)

„Nicht ausreichend"

Ich habe mir gestern die Ausgabe Nr. 2/89 besorgt. Als ich Sie zum erstenmal las, war ich glatt vom Hokker gerissen. Diese vielen IBM-Testberichte, einfach super. Ich lese seit einiger Zeit die ASM, habe aber noch nie so viele Tests für diesen Computertyp gesehen. Ich hoffe, das bleibt so. Jetzt zu meinem zweiten Anliegen. Es geht um Zak McKracken. Ich finde es keineswegs ausreichend, nur einen Blickpunkt und eine Kopfnuß zu bringen, da bei beiden kein Bewertungskästchen ist und der Blickpunkt nun wirklich nicht großwar.Aberich finde es auch nicht gut, Euch deshalb als bescheuert abzustempeln. Ansonsten finde ich Eure Zeitschrift super. Bleibt bei Eurem Trend zum 16-Bit und vor allem vernachlässigt nicht den IBM. Übrigens, Spacerat würde ich unbedingt drin lassen.

Georg Steffers

(Anm. d. Red.: O.K., da viele Leser gern zu Zak McKracken ein Bewertungskästchen nachgeliefert hätten, haben wir uns entschlossen, dies hier zu tun. Die Bewertung stammt von Secret-Service-Uli, der dazu folgendes sagt:

Grafik 8
Story 9
Atmosphäre 9
Vokabular . . . . Icons
Preis/Leistung 8

Was die IBM-Programme angeht, so passen wir uns auch da an die Wünsche unserer Leser und an das Programm-Angebot an. Zur Zeit erlebt der IBM schon einen kleinen Aufwärtstrend. Wirwerden das entsprechend berücksichtigen.)



REAKTIONEN

**Liebe Leser,
ein „heißer Frühling" kündigt sich an. Besonders der Leserbrief von Freiherrn von Gravenreuth rief viele Reaktionen hervor, und auch an der ASM wurde kräftig kritisiert. Wer sich auch an diesem Leserforum beteiligen möchte, der schreibe an:**

**Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege**

„Konsequenz"

Betrifft: Leserbrief von Thomas Lichtenfeld (Feedback 3/89). Seinen Ausführungen zu Eurer Einstellung zu Kriegsspielen stimme ich zu. Zwar würde ich es nicht so krass ausdrücken, aber ich finde es auch seltsam,daß ein Spiel (P.O.W.) als Hit bewertet wird (über den Spielablauf muß ich mich ja wohl nicht nochmal auslassen), und daß auf der anderen Seite z.B. Wasteland der Hit-Stern verweigert wird, weil man von Kindern angegriffen wird, nachdem man in deren Zelt eindringt, in dem man nichts zu tun hat. Und da wir die kämpfenden Kinder aus eigener Geschichte kennen (wenn auch unter anderen, schlimmen Umständen) ist diese Sache gar nicht so abwegig. Immerhin handelt es sich um ein Post-Nucleares Spiel! Ich wünsche mir in dieser Beziehung mehr (einheitliche) Konsequenz von Euch. Außerdem war Eure „Anm. d. Red." mindestens doppelt so bescheuert wie der Brief. Mich würde nämlich auch mal interessieren, wozu Ihr Schwarz-Weiß-Bilder unter Eure Tests packt. Übrigens, Eure neue „Inhalts-Seite ist echt gut gelungen!

Klaus Busse, Petershagen

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deinen kritischen Brief. Die Schwarz-Weiß-Fotos haben einen ganz bestimmten Grund. Die „ASM"besteht nämlich aus mehreren Papierbögen, von denen einer ein Schwarz-Weiß-Bogen ist. Tests, die wir darauf abdrucken (wenn kein Platz mehr auf den Farbseiten ist), können wir nur mit Schwarz-Weiß-Bildern versehen. Daß diese Lösung nicht optimal ist, ist uns auch klar. Wir denken aber, daß es immernoch besser ist, einen Schwarz-Weiß-Screenshot „mitzunehmen", als den Testbericht ohne Foto oder gar nicht erscheinen zu lassen.)

ASM-SONG

Wir testen morgen, wir testen heut,
wir testen wütend und erfreut.
Wir testen, ohne zu verzagen,
an allen sieben Wochentagen.

Wir testen teils aus purer Lust,
mit Vorsatz teils, teils unbewußt.
Wir testen gut und auch bedingt,
weil testen immer Arbeit bringt.

Wir testen resigniert und still,
wie jeder es so haben will.
Die Alten testen und die Jungen,
wir testen selbst die Testungen.

Wir testen, was man testen kann,
und stehen dabei unseren Mann.
Und ist die ASM auch gut gelungen,
bestimmt verträgt sie noch mehr Testungen.

Wir testen deshalb früh und spät
alles, was zu testen geht.
Wir testen heut und jederzeit,
zum Denken bleibt uns wenig Zeit.

**(Anm. d. Red.: So höre, der Du das verfaßt,
das Denken ist uns nicht verhaßt.
Wir wissen, uns're Leser sind
beim Tester testen sehr geschwind.**

**Und doch hat's uns sehr gut gefallen.
Deswegen drucken wir's Euch allen.
Nur schade, daß zum guten Schluß
der „Song" so traurig enden muß.)**

Ganz besondere Grüße gehen an dieser Stelle (etwas verspätet zwar, aber immerhin!) an Thomas Schäfer und Bernd Jochintke, die uns eine besprochene/bespielte Musikkassette zugeschickt haben. Wir haben so wenigstens mal alle die Gelegenheit gehabt, ein wenig zu faulenzen und uns Euer Machwerk anzuhören. Leider, leider. ..haben wir noch keine Zeit gefunden,die Rückseite zu bequatschen... mal sehen, ob wir's noch schaffen oder nicht. Sorryl Und: Thanx!

„Ins Mittelalter zurück"

Zu allererst muß ich meine Luft rauslassen: Wie kann jemand, dazu noch ein Polizist (Leserbrief „Greppi" ASM 3/89, S.19), behaupten, daß Kidnapper, Mörder usw. „nichts besseres als den Tod verdient" haben. Dieser Gedanke ist schwachsinnig und gefährlich zugleich. Ich selbst spiele auch brutale Games auf meinem Computer, aber ich bemühe mich stets, nicht in der Wirklichkeit so zu handeln. Doch, wenn Greppi schreibt, daß das Spiel „Hostages" nicht schlimm wäre, so bekomme ich die Wut. Dann können wir gleich wieder ins Mittelalter zurück, wo Folter, Hexenverbrennung und Todesstrafen allgemeines Volksvergnügen waren! Warum führen wir nicht gleich Streckbank und Galgen für Raubkopierer ein? Mein lieber Greppi, Du warst wohl abwesend, als ihr bei der Polizei durchgenommen habt, daß ein Verbrecher meistens irgendwelche Probleme/Hintergründe hat (Kindheit, Elternhaus usw.), welche die Tat zwar nicht rechtfertigen und ungeschehen machen, aber zumindest bei dem Urteilsspruch berücksichtigt werden, und daß eine Lösung der Probleme angestrebt wird (vorher müssen sie natürlich ihre Strafe „absitzen").
Als ich den Brief las, war mir sofort klar, daß die Indizierung von Spielen doch wichtig ist. Anscheinend kann Greppi in seinem Alterais Polizist noch nicht zwischen Spiel und Realität unterscheiden!...
Mark, Bielefeld

„Orginale machen mehr Spaß!"

...Ich war bis vor ca. 8 Monaten auch einer dieser „oberbösen" Cracker (vor allem aber auch Demo-Creater), bis ich dann durch den ewigen „Leistungsdruck" in der Szene (d.h. immer schnellere Cracks, immer bessere Demos etc.) und den nicht unerheblichen Zeitaufwand (Crakken, Programmieren, Zeichnen, Telephonieren + Phone-Conferences, Kopieren etc.) „die Schnauze voll" hatte. Nach längerer, totaler Computerabstinenz (ich hielt mich nur durch Zeitschriften auf dem laufenden) bekam ich jedoch wiederLust, mich mit meinen Rechnern (C-64 + Amiga) zu beschäftigen. Das tue ich inzwischen durch Programmieren (wie eh und je) und Spielen von Original-Software (!). Dabei mußte ich erkennen, daß mir meine wenigen Originale (Falcon F-16, Elite, Straglider II) wesentlich mehr Spaß bereiten als die ganze Programmsammlung zu meiner „Copy-Zeit". Ich bin der Meinung, daß, wenn man sich GENAU überlegt, ob man sich dieses oder jenes Programm nun leistet oder nicht, sein Geld gar nicht schlecht investieren kann. Durch solches Verhalten (von allen praktiziert) würden die Softwarehersteller auch dazu gezwungen, qualitativ hochwertige Software herzustellen, und nicht diesen Schund,der den Markt beherrscht. Wir, die Käufer, können durch unser Kaufverhalten den Markt bestimmen, denn keine Firma wird ein Programm herausbringen, das sie dann nicht los wird.
Allerdings muß ich zugeben, daß ein Taschengeldetat lange nie"" ausreicht, um alle Soft-Wünsche z. erfüllen. Als 18jähriger hat ma- schließlich noch andere Interesse" (die Hormone lassen sich nunma nicht immer ignorieren!).
Meine nächsten Ausgaben habe ich schon fest verplant, und ich bir mir sicher, daß diese Programme wiederum ihr Geld wert sind und icr lange Spaß an Ihnen habe...
Name der Redaktion bekannt

„ST-Fotos"

Vorweg erst einmal: Eure Zeitung ist echt super! Wenn doch alle so locker schreiben würden... Aber nun zu meinem Problem: Ich habe in ASM 2/89 auf Seite 43 den Bericht über GALACTIC CONQUEROR gelesen. Hört sich echt gut an! Aber seid Ihr sicher, daß dieses Klötzchen-Gewimmel auf den Fotos ST-Grafik sein soll? Und wenn, dann paßt die Bewertung aber gar nicht zu den Fotos.
Daniel Rebel, Rödermark

(Anm. d. Red.: Ja, ja, die Fotos sind schon vom ST, nur zeigen die Screenshots den Zoom-Modus. Im „Normal-Modus" sieht das Ganze natürlich nicht so grob aus!)

„Niveau"

Es gibt zahlreiche Punkte, die ich an Ihrer Zeitung zu bemängeln habe, ich möchte mich in diesem Brief jedoch auf die wesentlichen Dinge beschränken. Bei den Spieltests wird krampfhaft versucht, in einem lockeren Stil zu schreiben, was absolut lächerlich ist. Jedoch muß ich dazu sagen, daß der Stil der meisten Leserbriefe auch nicht besser ist. Zum Teil bestehen sie nur aus einem (in Ihren Augen wohl sehr witzigen) pubertären Gefasel, das mich eher an ein bekanntes Jugendmagazin als an eine Computerzeitschrift erinnert. Diese Niveaulosigkeit ist häufig auch in den „Tarnnamen" der Schreiber zu finden. Meiner Meinung nach sollte eine Computerzeitschrift ein gewisses Niveau haben und gleichzeitig einen Stil beibehalten, der jedoch einige Mindestanforderungen erfüllen muß. Ich kenne keine Computerzeitschrift, bei der die von mir angesprochenen negativen Seiten so ausgeprägt sind wie in Ihrer. Um Platz im Feedback zu sparen, könnten Sie viele der kindischen und völlig aussagelosen Briefe rauslassen, da sie sowieso nur Spielerei sind. Ich hoffe sehr.daß dieser Brief vollständig abgedruckt wird.
Moritz Groeben, Kronberg

(Anm. d. Red.: Zunächst mal vielen Dank für Ihren Brief. Wir sind nicht der Ansicht, daß wir krampfhaft versuchen, einen lockeren Stil zu schreiben, oder daß ein lockerer Stil automatisch „niveaulos" ist. Wenn Sie das Ihrer Meinung nach „pubertäre Gefasel" an ein bekanntes Jugendmagazin erinnert, so haben Sie zumindest die Schwerpunkt-Altersgruppe der Computer-User getroffen: Das sind nämlich hauptsächlich Jugendliche. Daß wir kürzlich einen Leserbrief eines 63jährigen ASM-Lesers bekamen, zeigt aber,

; . a:eren Semester" Kcr z-sgehalt **und Stil** a;gestoßen **fühlen.** -ennen keine Com- ^er tf/e von //)- a:z-enen „negativen" rz-agt sind. **Könnte** diese „Ausprä- • M B AS W für so viele Leser in- Wer nämlich an • B W sserbrief schreibt, der zu oefürchten, wegen „Stilmängel" nicht **•per**: —s i zu werden.)*

„Reset"

T -; S Wissens befindet oeiden Joystick- nt nur ein Reset- iss: eingebaut!), sondern **Cfi** einer, nämlich für die :e "nan jetzt also im C- s ein Spiel drin haben, ;-3jcht'nenReset,sotue r : ; s : '. Commodore-Ta- r- -a gedrückt halten. 2. chtigen) Reset-Schal- r jnd schon ist das Programm „resetted"!...
Edi, Regensburg

(Anm. d. Red.: Dieser Brief betrifft ^^mtmer=~?rage „Reset" aus ASM tS.2-~hanx,Edi, jetzt ist's noch mal genauer erklärt.)

„Meinungsverschiedenheit"

Zunächst :as schon fast normale >c Spitze! Mir gefällt Euer sehr gut (bis auf ein paar •:en,die ich aberhiernicht > will). Nein, ich habe eine Dezieht sich auf die un- :^en Bewertungen von 2en Redakteuren ande- :nnften... Ich kann es ja • wenn sich zwei Meinungen immer decken, aber so- : weiß man als User nicht, Empfehlung man sich zu- »ll. Vor dem Kauf würde :as Spiel zwar sowieso angucken (ich hab da ge schlechte Erfahrun- ; eien gemacht, die ich angeschaut habe). Aber ver Test in einer Softwarezeitschrift nirft sich ein Bild von dem r zu machen, und so die Kleidung deutlich zu beeinflussen. Wie kommt es zu sowas?? Hoffentlich könnt Ihrmirdas erklären. In Hoffnung auf ein Erscheinen meines Briefes im Feedback.
Christian Hüben

(Anm. d. Red.: Tja, das gibt es natürlich, daß verschiedene Personen, sprich: verschiedene Redakteuere verschiedener Zeitschriften ein und dasselbe Spiel anders beurteilen, besonders was Motivation und Preis/Leistung betrifft. Daß das auch öfter vorkommen kann, steht außer Frage. DerLeserkann sich da an den Vorlieben der Redakteure und natürlich an der „Inhaltsangabe" des Programmes orientieren. Schließlich weiß ja jeder selbst am besten, ob er lieber ballert oder ein Strategiespiel bevorzugt.)

MAD M/..X
Wegstraße 35a
oooo Ortstadt

Ortstadt, den 34-.o5.5oo v.Chr.

BPS
z. H. Herrn Bruno Peter Sand'-rorri
lrgendwoptrRße 88
08/15 Bad Schwachsinn

Auszubildender **als** Irdizierer

Sehr reehrter Horr Sandkorn,

ich bewerbe mich IM einen Anxpbildun^Brlatz als Indizierer von Filmen *vtnn* Software, die zwar **völlig harmlos** sind, die Jugend aber **trotzdem** ref^hrden **(.aus** welchem Grund auch immer).

Ich sehe mich für diesen Beruf geeignet, weil Heidi **mein** Lieblingsfilm ist.

Zur Zeit besuche ich einen **Lehrgang:** der VDHE (Verein der hysterischen **filtern),** welcher Ihnen meine Unfähigkeit, Sprites imd **Healität** zu **unterpcheiden,** sicherlich bestätigen wird.

Mein. Hobby besteht darin, Leuten vom Kauf bestimmter Filme und Software abzuraten.

Ich würde mich freuen, wenn Sie mir die Gelegenheit geben würden, die Jugend auch einmal richtig für dumm zu verkaufen.

Mit indiziertem Gruß

~~Mad Max~~ xxx (indi.)

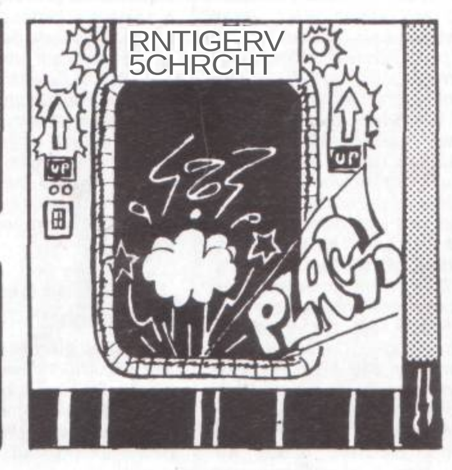
„Altersvorgabe"

Es existiert momentan in der BRD eine verdeckte Zensur. Anders kann ich es nicht bezeichnen, wenn sogar Softwarezeitschriften INDIZIERT werden. Es ist wohl lachhaft, wenn der Playboy oder gar die Cinema mit „Nacktfotos" oder „Brutalofotos" weiter normal verkauft werden dürfen, aber „C&VG" vorausINDIZIERT wurde. Wie wäre es mit einer Altersempfehlung für Computerspiele? Und warum dürfen im Cinema Berichte und Werbung für Filme ab 18 gebracht werden und in der ASM Berichte von indizierten Spielen nicht?
Philipo

(Anm. d. Red.: Eine Altersvorgabe halten wir auch für sinnvoll. In England wird's ja auch so gehandhabt.)









Betrug!

Wiedereinmal haben wir Grund, alle ASM-Leser zu warnen, die im nachstehenden Brief gestellten Forderungen zu erfüllen. Diese Briefe sind z. Z. im Umlauf. Gegen die Urheberwurde bereits ein Ermittlungsverfahren wegen Betruges eingeleitet. Wer ein solches Schreiben erhalten hat, sollte deshalb am besten ebenfalls Anzeige erstatten!

r SCHMIDT & SAUER
Urheberrechtsschutz Verbands-AG

1130 Wien, Winterbergplatz 6

vertreten durch
Dr. Bruno Schmidt,
Dr. Jürgen Sauer
Tel.: 0663/35 748
0663/35 836

Wien, Datum des Poststempels

Sehr geehrter Herr,

durch Ermittlungen unseres Büros ergab sich, daß Sie nicht rechtmäßig erworbene Software besitzen, weicht- durch das Urheberrecht UWG il Abs. i -12 geschützt ist. Diese wiederum wurde von Ihnen weiter verviel-Fältigt, wobei Sie gegen UWG §4,5 AwB. 3 bzw. 7-13 verstoßen haben. Wir sind ein neutraler Verband, der eine Rechtskra-f t darstel 11. Durch das überhandnehmen dieser illegalen Verbreitung von Software vertreten wir alle im Karte11 zusammengeschlossenen Softwareerzeugenden sowie -vertreibenden Firmen rechtsfreund1ich. Der Schaden, der diesen von Ihnen zugefügt wurde, wird von unseren Fachleuten auf ca. öS 95.000,— <DM 12.000,— bzw. sfr 10.000,—) geschätzt.

Daner streben wir gegen Sie, aber auch alle anderen Beschuldigten einen Musterprozeß in der Höhe des Gesamtschadens und darüber an. Vorab jeÖDch geben wir Ihnen die Möglichkeit eine "Unterlassungserklärung bis auf weiteres" uns unterzeichnet binnen 14 Tagen rückzusenden. Diese Unterlassungserklärung bedeutet ein eidesstaatliches Versprechen, weitere Aktionen dieser oder ähnlicher Art zu unterlassen.

Sollten Sie die van uns gewährte Frist ungenutzt lassen, werden wir •jnverzüglich Schritte gegen Sie laut UWG unternehmen. Dies würae Sie 2u dem gesamten Ersatz des von uns geschätzten Schadens an die jeweiligen Geschädigten verpflichten. Wir machen Sie weiters darau-f aufT.ery.söm, daß der Zugang dieses Schreibens für den Fall einer gerichtlichen Auseinandersetzung nicht nachgewiesen, sondern nur behauptet «arden muß.

Zur Kostendeckung der Spesen dieses Schreibens und der Ermittlung 3ü!'Ch unseren Verband verpflichten wir Sie den nun folgend aufgeschlüsselten Betrag mittels Zahlschein in der Anlage einzuzahlen. Beachten Sie bitte, daß die "Unterlassungserklärung bis auf weiteres" nur mit dem in der selben Frist von 14 Tagen nach Zustellung vollständig einbezahltem Betrag van uns akzeptiert werden kann. Ansonsten besitzt diese Erklärung keinerlei Gültigkeit. Der Betrag SBtzt sich zusammen wie folgt:

- 2 -

Bankverbindung: BAWAG Wr. Neustadt, Kto.-Nr, 27 220 629 479, BLZ 14000

Ermittlungsgebühren pec	öS 950,—	(DM 140,— bzw. sfr 120,—
Kosten dieses Schreibens ' sowie der Bearbeitung per	" 370,—	<" 60,— bzw. " 50,--
insgesamt	öS 1320,—	<DM 200,— bzw. sfr 170,—

Der Betrag ist so zu überweisen, daß die Kosten der Bankuberweisung dem Beschuldigten zufallen.

Sei Nichteinhaltung der gegebenen Frist behält sich der Verband e.-mahnungslose Einleitung des Verfahrens vor.

Wir verbleiben

mit freundlichen Grüßen

Bitte hier abtrennen und riicksenden

Unterlassungserklärung bis auf weitereat

Durch dieses eidesstaat1Iche Versprachen *erkläre* ich mich bereit, die Vervielfältigung gesetzlich g.eachüt2ter Software, sowie deren Vertrieb und andere Aktionen diaaer Art, die durch das UWG als strafbar gelten, zukünftig zu unterlaeean. Sollte mir ein weiteres Mal ein Vergehen diBser Art nachgewteaen werden, so muß ich damit rechnen, da" ich unvet* züglich nach dem UWG Qffahndet werde, was in der Folge zu hohen Geldstrafen führen wird. Mir ist auch bekannt, daßt nicht nur die Vervielfältigung und der Vertrieb von gesetzlich geschützter Software einen strafbaren Tatbestand daratellt, sondern auch der Besitz solcher. Durch meine Unterschrift erkläre ich, daß ich zukünftige Hanclungen dieser Art unterlassen werde.

Ort, Datum .... Unterschrift

Acntung! Sollte diese Erklärung nicht binnen 14 Tagen bei uns eintreffen, oder der oben aufgeschlüsselte Betrag nicht eingezahlt werden, s: behält sich unser Verband vor, so-fort Anzeige gegen Sie zu erstatten.

„Kragen geplatzt"

Jetzt platzt mir aber der Kragen. Endlich hat Thomas Lichterfeld in Heft 3/89 einmal all das gesagt, was ich schon lange mal loswerden wollte, und was macht Ihr? Eure einzige Art, auf das Vorgebrachte zu reagieren, ist, ihn zu verarschen ('t-schuldigung, aber anders kann man das nicht nennen). Es ist Euch ja wohl klar, daß Ihr Euch damit selbst ein Armutszeugnis ausstellt. Thomas Lichterfeld hat nämlich, so meine Meinung, in allen vorgebrachten Punkten recht. Das Layout ist wahrhaft fürchterlich (Ihr habt das doch hoffentlich mal gelernt, oder?), der Informationsgehalt konvergiert gegen Null und besteht zu 60% aus hohem Geschwätz seitens der Redaktion („Test" von Programmen, die noch gar nicht auf dem Markt sind, Stichwort Demoversionen). Das höchste derGefühle ist aber Euer Schreibstil, bei dem wohl jede(r) Deutschlehrer(in) der Schlag treffen würde. Ihr versucht krampfhaft, Euch an Eure wohl überwiegend jugendliche Kundschaft anzubiedern, in dem Ihrversucht, „flippig" zu schreiben. Vertraut mir, Eure englischsprachigen Einstreuungen wirken höchstens peinlich. So, das war zwar noch nicht alles, aber mehr möchte ich nicht schreiben, da ich auch diese elendlangen Leserbriefe hasse (es sei denn, sie sind informativ, was aber ziemlich selten vorkommt)...
P.P.S. Gerade frag'ich mich, warum ich eigentlich an Euch schreibe,da Ihr meinen Brief ja doch nur wieder verarschen werdet.
Tobias Pinnenberg

(Anm. d. Red.: Wenn Du so sicher bist, daß wir Deinen Brief „verarschen", warum hast Du dann an uns geschrieben? Vermutlich doch, weil Du davon ausgehst, daß wir Deinen Brief nicht verarschen, genauso wenig, wie wir Briefe anderer Leser „verarschen". Lichterfeld vertritt unserer, Meinung nach nämlich nicht die Meinung der Mehrheit der Leser. Uns erschien es gerechtfertigt, so zu antworten, wie wir geantwortet haben. Auch Lichterfeld hat mit ähnlich formulierten Vorwürfen nicht gespaart (Zitat:,Wahrscheinlich werdet Ihr aber den Preis noch auf acht Mark erhöhen, um die Mineralölsteuer abzufangen. Die wirklich guten Ölgemälde von Mark Bromley werden im Zuge dieser Aktion sicher durch Coverfotos von Mannilein ersetzt"). Warum wir kein „Halbseiten"-Layout machen, haben wir schon zu Genüge erklärt. Daß wir oft zugunsten der Aktualität auch mal einen Bericht da plazieren, wo er „eigentlich" nicht hingehört, ebenfalls. Daß der Preis zu hoch ist, ist schlicht und ergreifend ein Witz (schau mal, was andere kosten, und wieviel (Farb)Seiten drin sind!). Zudem haben wir eine Gliederung (und die gesammelten Werke) in der ASM. Und: Weder nähert sich der Informationsgehalt Null an noch „testen" wir Demo-Versionen. Wenn wir ein Demo erhalten, so geben wir unseren Eindruck davon weiter, verzichten aber auf eine „Benotung", da eine solche Bewertung erst mit dem Test der Endfassung erfolgt. Außerdem „biedern'wiruns nicht unserer überwiegend jugendlichen (richtig!) Kundschaft an, was man z. B. am „Moralgequake bei Kriegsspielen" bemerken kann. In dieser Hinsicht schwimmen wirnämlich „gegen den Strom".)

„Schluß mit der Copysucht!"

...Eine Zeit ging es mirgenauso. Ich war unzufrieden, wenn ich nicht genau wußte, daß ich nicht die neueste Software in meiner Box hatte. Mußdassosein?Waswill mansich beweisen? (Brief mit der Überschrift „Mehr, mehr, mehr"). Die Kripo setzte bei mir mit einem Hausdurchsuchungsbefehl den Punkt. Wochenlang wußte ich nichts mit dem AMIGA anzufangen. (Weil ich keine Raubkopien mehr machtei Doch die Lösung lag nah ...Wenn die Softwareproduzenten (den Freaks) das Kopieren verbieten, sollte man selbst etwas unternehmen. Heute bin ich Musikprogrammierer. Ich habe mich mit einer Gruppe zusammengeschlossen Jeder von uns hat ein bestimmte Fähigkeit. (Sound, GFX, Coding. etc.) Mit Demos und Anwendern beglücken wie die Scene. (Tolle Sachen in Arbeit). Warum macht Ihr Freaks nicht auch etwas? Und wenn man zur Abwechslung mal spielen will, hat man ja die ASM, um sich ein gutes Game aus der breiten Masse rauszupicken. Und das kauft man sich aus der Mikrowelle. Man benutzt ja eh nur 5 - 8% der Raubcopys. Deshalb rufe ich Euch auf, selbst etwas zu unternehmen. Die ASM trägt ihren Teil durch die „Mikrowelle" bei. Was toll wäre, wenn Ihr auch Demos + Sounds + GFX testen würdet (ganz klein auf einer halben Seite). Wie denkt Ihr darüber? Warum muß die ASM den „Flop des Monats" 1<üren? Wenn keiner so einen Quatsch kauft, wird

es auch nicht mehrvon den Firmen «ermarktet.

Magic Drummer of Sunriders

(Anm. d. Red.: Sollten wirwirklich eine Demo-Ecke einrichten? Könnten #ir schon machen, wenn Interesse öesteht und Ihr uns Eure Machwerke mal zusendet. Was meint Ihr dazu?-)

„Fragen"

Ich bin ein fanatischer ASM-Leser und versuche gerade, Hoffentlich nicht vergeblich, ins Feedback zu Kommen. Eure Zeitschrift muß ich ja wohl nicht loben, da jeder weiß, daß sie schlecht ist!! (war nur ein Witz... haha). Ich habe einige Fragen an Euch: 1. Mein zweites Hobby ist Fotographieren, deshalb möchte ich erfahren, wie Ihr Eure Screenshots macht (Blende, Belichtungszeit, Objektiv, Abstand...).

2. Könntet Ihr nicht auch ältere ASM-Hefte zum Kauf anbieten (1. und 2. Jahrgang)???

3. Wie hält es Martina eigentlich bei Euch aus???

The great Giana-Brothers

(Anm. d. Red.: Zu 1. Ruf doch mal bei uns in der Redaktion den Frank Brall an. Erkann DirFoto-Tips geben. Zu 2. Wir müßten die älteren ASM-Hefte nachdrucken, was sehr teuer wäre. Da wird wahrscheinlich nichts draus. 3. *Martina hält es ganz gut bei uns aus. Frag' lieber mal, wie der Rest* es *mit Martina aushält...)*

„CPC-Versionen werden besser"

Die ASM 2/89 hat mir ganz gut gefallen! Besonders die sich in letzter Zeit bei Euch häufenden Kommentare zu Amstrad CPC-Spielen:.... die Schneider-Fassung ist die beste der Achtbitter", diese Erscheinung kommt in letzter Zeit immer häufiger vor, (Thunder Blade-Test), „bei den 8-Bit-Vertretern konnte die Amstradfassung voll überzeugen" (Spitting Image-Test), „Insgesamt hat mir die CPC-Version am besten gefallen" (Savage-Test) sind für die arg gebeutelten Amstrad-User (wozu ich mich zählen darf) sehr erquickend! Weiter so, liebe Softwarefirmen! Zum Schluß noch folgende Frage: Wie stellt Ihr Euch die Mitarbeit der Leser an der HOTLINE vor? In dem schwarzen Kasten rechts oben steht immer „und auf Leserzuschriften gestützt". Soll man Euch seine individuelle Top-Ten für „sein" System schicken, oder was stellt Ihr Euch darunter vor?

Ein CPC-Fan

(Anm. d. Red.: Ja, es *stimmt schon, daß die Firmen sich mit den CPC-Versionen sehr Mühe geben. Mit der HOTLINE ist es genauso, wie Du es vermutest. Wer mitmachen will, einfach an uns die persönliche TOP-TEN zuschicken. Um's gleich nochmal zu sagen: Man kann mehrere Top-Tens, Wettbewerbe, Leserbrief und WeiB-der-Kuckuck-was in einem Briefumschlag (aber auf verschiedenen Zetteln) schicken. Wir fieseln das dann auseinander.)*

„Kritik"

Ich will mich auch mal wieder melden. Ich bin nämlich krank und will nicht vorm Computer (C-64) versauern. Deshalb schreib ich Euch. (Puu, welch Anstrengung...) Ich hab 'ne Frage an alle Leser: Was soll das? Alle schreiben am Anfang:... das ist der Pflichtteil: Ihr seid super. Aberdann kommtdie Kritik: Donald Bug, die Titelbilder und die Poster sind schlecht. Jetzt mal im Ernst: Was ist an den Bildern und Postern so schlecht? Sie sind doch ohne Zweifel astrein gezeichnet, was wollt Ihr mehr? Über Donald Bug läßt sich vielleicht streiten, aber gehören seine dummen Witze nicht dazu? (Ihr müßt auf die Feinheiten achten! Seht Euch mal 10 Min. lang einen DB-Strip an. Ihr lacht Euch tot...) Also, Ihr könnt in Zukunft gute Vorschläge bringen, aber nicht so viel Kritik. Wenn das Feedback (meine Lieblingsseiten) zu mehrals 75% aus Kritik besteht.geht mirdas auf die Leber. Druckt den Brief bitte irdgendwann mal ab (oder einen Brief mit der selben Message). Bis dann.

Toby

(Anm. d. Red.: Eigentlich ist es ja klar, daß so viele Briefe „Kritik"beinhalten. Außer negativer gibt's ja auch noch positive Kritik. Wir hätten gern von allem etwas...)

„Unfähig, oder was?"

Ich beschwere mich hiermit über einen Fehlender Euch peinlich sein sollte. In Ausgabe 2/89 testet Ihr den ASM-Hit Sword of Sodan (Seite 8), mit der Bemerkung: „Preis bis Redaktionsschluß nicht bekannt". Das akzeptiere ich ja noch, aber als ich dann weitergeblättert habe, dachte ich, Ihr seid ja wohl ein bißchen seh..., na Ihr wißt schon. Auf Seite 31 (rechte Seitenhälfte) ist eine Werbeanzeige, in der deutlich ein Preis zu sehen ist (69,90 DM). Ich stelle also hiermit fest, daß Ihr Euch nicht mal in Eurer eigenen Zeitschrift richtig umgesehen habt. Das ist die Mindestanforderung, die ich an eine Redaktion stelle, der der Preis eines von Ihnen getesteten Programms nicht bekannt ist.

The Spin meets The Cat

(Anm. d. Red.: Da dieser angebliche „Fehler" mehreren Leuten aufgefallen ist, wollen wir mal erklären, wie das kommt. 1. Wir haben die Testversion aus den USA, nachdem sie dort veröffentlicht wurde, und 2. Anzeigenabteilung und Redaktion sind streng getrennt. Will heißen: Wir sehen die Anzeigen auch erst dann, wenn sie im Heft gedruckt sind. Da wir das Programm knapp vor Redaktionsschluß bekamen, war der Preis nicht mehr zu ermitteln.)

```
Betrifft: Leserbrief "Hostages und Microwelle" im Feedback auf Seite 19,
ASM-Ausgabe 3/1989

Hallo,

dae deutsche GRafik-Adventure "Rhesus-Negativ", üorg&9tellt in der
MicrowBlle der Ausgabe 10/88, ist auf Diskette für den C-64 für
15,OG DM zuzüglich Nachnahme bei mir, dem Autor, erhältlich.

Eine gedruckte Anleitung liegt dem Spiel bei. Der Versand der Disketten
erfolgt postwendend.

Ich fände es prims, wenn Ihr diesen Hinweis in einer der nächsten Ausgaben
an die Leser weitergeben würdet.

Beatellanaehrift:  Andreas König
                   Cottbuser Str. 2

                   3180 Wolfsburg 1

Danke 1 TschüS!

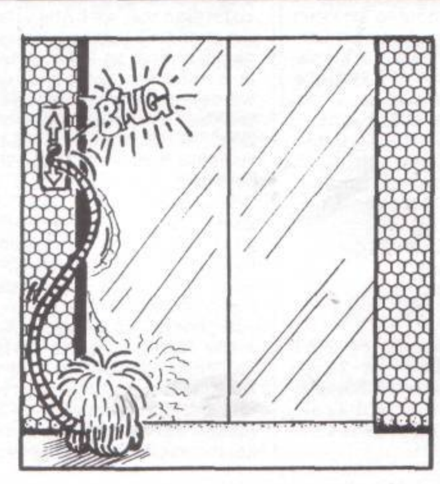
i/yQ^              (Anm. d. Red ; Klar, machen wir doch!)
```

„Unschuldiges Getue"

Erst einmal ein Lob an Eure Zeitschrift, sie ist wirklich nicht schlecht (wenn auch ein wenig unübersichtlich). Jetzt aber zum eigentlichen Thema. Es geht mal wiederum dasThema Raubkopien, das ja wirklich genug Gesprächsstoff bietet. Allerdings möchte ich nur die „armen" Schüler ansprechen, da mir dieses unschuldige Getue langsam aber sicher schwer auf die Nerven geht. Ich bin nämlich hundertprozentig sicher, daß sich jeder dieser so „armen" Kreaturen pro Monat ein Spiel leisten könnte, wenn nicht gar noch mehr. Bloß geben sie es nicht gerne zu. Ich selbst bin der „Szene" bekannt und um bekannt zu sein, muß man wiederum schnell sein. Und das kostet eine Menge Geld (ich spreche aus Erfahrung), denn es müssen ungeheure Portokosten aufgebracht werden (für Expressendungen zum Beispiel). So kann es locker passieren, daß man in einer einzigen Woche 30 DM ausgibt. Das nötige „Kleingeld" für dieses Hobby besorgt man sich dann durch Verkaufen von (illegaler) Software. Und es gibt solche Leute wie mich en masse, die vielleicht noch mehr blechen müssen.

Also Leute: Seid wenigstens ehrlich mit Euren Feinden, und wenn man auf die eine oder andere Sendung verzichtet, springt vielleicht auch sogar mal ein Original bei heraus!!!

Mister Anonym







Sehr großes Aufsehen erregte der Leserbrief von Freiherrn von Gravenreuth unter der ASM-Leserschaft (abgedruckt in ASM 2/89). Wir haben hier mal 2 Seiten des FEEDBACKS den Reaktionen auf diesen Brief vorbehalten und bitten um weitere Stellungnahmen aller „Beteiligten".

„Zum Brief von Freiherr von Gravenreuth"

Zu III., dem Unterschied zwischen Raubkopien tauschen und verkaufen. Ich meine, hier gibt es schon einen beträchtlichen Unterschied. Denn diejenigen, die Raubkopien verkaufen, wollen damit etwas verdienen, obwohl sie oft „ihre" Ware umsonst kopiert bekamen. Die meisten Computerfans kopieren, um dafür neue Programme zu bekommen, geben aber auch Starthilfe für diejenigen,die ihren Computererst vor kurzer Zeit bekommen haben oder keine Quellen haben.
Zu IV. den Preisen für Computerspiele. Es stimmt, daß manche Programme vor der Veröffentlichung in Deutschland als Raubkopien zu haben sind. Z. B. ist mir jemand bekannt, der die Raubkopien von Roger Rabbit schon vor der Vorstellung in der ASM 1/89 hatte. Trotzdem bezweifele ich, daß bei weniger Raubkopien die Preise sinken würden, denn auf dem SEGA und dem Nintendo gibt es keine Kopien, und trotzdem liegen die Preise bei 100 DM. Dies liegt natürlich auch an der fehlenden Konkurrenz.
Zu IVb., der Kaufkraft der Computerfans. Ich meine, 5 DM pro Woche bzw. 20 - 25 DM pro Monat sind von Herrn Gravenreuth viel zu hoch angesetzt, da bei einem Taschengeld von 35 DM nur 10 - 15 DM übrigbleiben würden. Wenn man sich nun noch das neuste ASM-Heft kauft, würden nur 3,50 bzw. 8,50 DM übrigbleiben, was kaum zu einem Kinobesuch reicht. Doch selbst wenn man 5 DM pro Woche sparen würde, könnte man sich - bei einem AMIGA - nur alle 10-15 Wochen ein gutes Spiel kaufen, falls die Eltern einen bei einer Ausgabe von50bis75DMfürein Computerspiel nicht fürverrückt halten. Bei 5 neuen Spielen pro Jahr würde die Motivation für das jeweilige Spiel schnell nachlassen, oder bei Adventures hat man dann bald alle Probleme gelöst. Wenn man das Adventure gelöst hat, kann man es wahrscheinlich nicht einmal gegen ein anderes Original-Programm tauschen, weil die anderen Computerbesitzer entweder keine Originale haben, die sie tauschen wollen, oder das Spiel schon als Raubkopie besitzen.
Ein AMIGA-Fan

• • •

Gerade habe ich für mich und meine Freunde 5 ASMs 2/89 gekauft. Nachdem ich den DB-Witz mal wieder nicht kapiert hatte, schlug ich sofort das Feedback auf, in der Hoffnung, daß ich wieder einige Erpresserbriefe finden würde. Aber, als meine viereckigen Monitoraugen den Brief von Frhr. v. Grafenreuth erblickten, kippte ich, sehr zur Verwunderung meiner Lateinlehrerin, fast aus meiner Schülerbank. Denn was genannter Herr da von uns armen Amigausern verlangt, ist ja wohl mehr als lächerlich. Denn wenn wir jede Woche 5 DM sparen würden, müßten wir einen Kredit aufnehmen, um uns die nächste ASM kaufen zu können. Obengenannter Herr, der ja wohl mehr verdient als wir Schüler, kann ja schon mal anfangen, die Preise der Games zu drücken, indem er seine „super" Ariolaprodukte kauft. Aber wir meinen: Nicht die User müssen mit der Verbilligung anfangen, sondern die Softwarefirmen. Leuchtet es nicht ein, daß man für 60 DM für den Amiga 20 Leerdisketten = 20 raubkopierte Spiele oder 1 mittelmäßiges Spiel ohne Trainer aus dem Laden bekommen kann. Ihr könnt selbst entscheiden, ob Ihr lieber 1 oder 20 Spiele haben wollt. Und wenn Ihr (ASM Redaktion) unter diesen Brief, sofern Ihr ihn abdruckt, schreibt, daß sich Verbrechen niemals auszahlt: Wir meinen, dieses „Verbrechen" zahlt sich aus, denn wer sollte einen „kleinen Fisch", der nicht mit Raubkopien handelt, schon erwischen?
Allo' ol Cracking Crew

(Anm. d. Red.: Auch „kleine Fische" werden erwischt, weil es eine riesige Menge „kleiner Fische" gibt.)

• • •

In diesem Brief möchte ich auf „Beifall und Pfiffe"verzichten. Ich möchte mich hingegen dem Rechtsanwalt Günter Frhr. v. Gravenreuth widmen. Zuvor sei noch gesagt.daß ich nur zu dem IV. Punkt etwas sagen möchte, da ich nicht die Zeit, den Platz und die Lust dazu habe, auch noch die anderen Punkte genauestens zu kritisieren. Als erstes merkt man mal wieder, wie man (Gravenr.) Zahlen durcheinander bringen kann.
1. Ich glaube nicht, daß man die „Pionier-Computer", wie den VC-20 zu den Computern zählen kann, mit denen man viel tauscht(e). (Alle meine VC-20 Programme befinden sich auf ganzen 2 (in Worten ZWEI) 5,25"Disketten.Davonistdie Hälfte noch selbst geschrieben). Somit kann man schon einige Computer von den 3 Mio. streichen. Ich weiß selbst, daß es nicht viele sind, aber trotzdem...
2. Jetzt möchte ich sofort zu Ihrer „Kaufkraft" kommen. Wenn es so wäre, wie Sie es den ASM-Lesern vorgerechnet haben, daß nämlich jeder „Computerfreak", ich wiederhole JEDER, pro Woche 2,30 DM nur für Porto ausgibt, dann wären dies alleine in einerWoche 5,2 Mio. DM fürdie Post. In einem Jahrwürde die Post alleine durch die „Computerfreaks" 270,4 Mio. DM verdienen. Es ist auf keinen Fall so, daß jeder die Post benutzt, um an neue Software zu kommen. Ein guter „Raubkopierer" hat meistens um die 5 bis 10 gute Kontakte. Aber man kann sie nicht mit jedem „Computerfreak" gleichstellenI Sie sind eine Art „Verteiler", und wenn es nur noch „Verteiler"gäbe, dann gäbe es keine Cracker mehr und auch niemanden, den die Software interessieren würde!!!
3. Derbeste Test ist meinerMeinung nach immer noch, wenn man das Spiel ca. 1 Woche spielt. Ich habe natürlich auch einige Originale, doch der Kauf hing meistens von der Kopie ab, die ich hatte. Sehr oft tun mir die Menschen leid, die sich ein Spiel kaufen, daß ich nach dem „Weiterkopieren" schon längst wieder gelöscht habe. Sehr oft werden diese Menschen durch gute Covers oderWerbung auf diesen „Schund" aufmerksam gemacht (natürlich kann da manchmal eine ASM erheblich weiterhelfen!).
Liberator **of** Megadeth

• • •

Ich kaufe mir also die neue ASM, schlage das Feedback auf, und was sehe ich?!? Auf S. 22 steht ein platzverschwendender, von leeren Phrasen nur so strotzender Brief... Absender ist das allseits beliebte (?) Oberhaupt des Staatl. Bornesischen Kopf-und Crackerjäger-Vereins, mit bürgerlichem Namen Freiherr von Gravenreuth. Aha, dachte ich mir, jetzt versucht der, sich nach seinem unglaublichen Interview bei Euch und derdadurch hervorgerufenen Resonanz zu rechtfertigen. Aber es waren leider nur inhaltslose Schlagwörter, die er dafür benutzte. Z. B. sein Referat über die Kaufkraft des Durchschnitt-Users. Man bekommt nämlich für Disketten mit einem Wert von 4 DM wesentlich mehr Spiele (mehrere auf einer Disk), als wenn man sich nach 10(1) Wochen Sparerei für 50 DM ein Originalspiel kauft, oder? Aber was soll's ... Es gäbe noch viel dazu zu sagen, aber ich will ja schließlich auch ins Feedback kommen (hoffentlich!!!), gell?!? Allerdings möchte ich noch etwas zu dem Brief von Ludger Langeweile sagen, der es super hinbekommt, die ganzen XXXXXXX, die Briefe schreiben, wie er, zu verarschen! Herzlichen Glückwunsch, „Ludger"!! Zum Schluß unterschreibe ich natürlich nicht mit meinem richtigen Namen, sondern mit meinem einfallsreichen Crakker-Pseudonym...
Big Josef of the Josef Brothers, St. Josef

• • •

...als ich die ASM-Ausgabe 2/89 durchblätterte, fiel mir im „Feedback" sofort Ihr Leserbrief (etwas unangenehm) auf. Dort gibt es ein paar Angaben, die nicht ganz stimmen:
1. Sie schreiben,daß man eine 5,25 Zoll-Diskette für den C-64 mit 720 KB beschreiben kann. Wie soll das bitteschön, funktionieren? Laut 1541 Betriebshandbuch sind aber nur ca. 342 KB (35 Tracks formatiert) verfügbar (zwei Seiten). Falls Sie aber einen Weg gefunden haben sollten, Disketten bis auf 720 KB für eine 1541 -Floppy auszureizen, gehören Sie zu den wahren Meistern!
2. Ferner stellen Sie die These auf, daß es 2 Millionen Computerfreaks gibt, die Raubkopien tauschen. Daraus leite ich ab, daß alle Freaks (und eventuell alle späteren Neueinsteiger) Kriminelle sind. Wenn also jeder von diesen 2 Millionen Kopien tauscht (was zu 100% falsch ist), dann müßte die Deutsche Bummelpost schon lange aus den roten Zahlen raus sein, bei einer halben Milliarde DM pro Jahr! (Die Disketten habe ich einmal auf das Porto geschlagen, denn bei ehrlichen Swappern gibt es die Disketten zurück!) Und wo bleiben die ehrlichen User?
Fazit: Ihr Leserbrief ist von den Standpunkten (bis auf die 2 Schnitzer abgesehen) recht interessant verfaßt, aber ich glaube, daß der Markt bzw. die „Szene" noch expandieren wird, da a) immer mehr Gruppen gebildet werden, b) Raubkopien immer billiger als Originale zu beschaffen sind und c) die meisten Softwarefirmen keinen Kundendienst bzw. keine Kundenpflege anbieten (Updateversionen zum Beispiel)
Skyrajder

• • •

In diesem Brief möchte ich Stellung nehmen zu den Ausführungen des Freiherrn von Gravenreuth auf S.22 des Feedbackteils der ASM Nr. 2/ Febr. 1989.
zu I: Auch wenn jetzt ein Software-Pirat erwischt worden ist, der seine Raubkopien gewerblich verbreitet, so ist dies wohl eine Ausnahme. Die Cracker und Swapper lassen sich nämlich nicht so leicht einschüchtern. Außerdem sollte noch erwähnt werden, daß die wenigsten Computer-User vorhaben, Geld mit gecrackten Spielen zu verdienen, vielmehr geht es darum, aktuell zu sein, mit denen „aus der Szene" Schritt halten zu können,
zu II.: ... Auch in diesem Abschnitt geht Frhr. v. Gravenreuth von einem Fall aus, von dem man nicht sagen kann, daß er der Regel entspricht. Ich persönlich habe noch nie davon gehört, daß jemand aufgenommene Radiosendungen weiterverkaufen wollte. Deshalb ist dieses Beispiel meines Erachtens völlig irrelevant und steht auch in keinem reellen Bezug zum Thema. Daß bei Musikkassetten „die gewerbliche



Benutzung eine vernachlässigbare Größe" ist, damit stimme ich überein und auch damit, daß sich auf einer Diskette Programme von größerem Wert befinden können. Dies steht aber auch eigentlich gar nicht zur Debatte, weil es im Prinzip darum geht, warum so wenig Leute Originalprogramme kaufen.
Zu III. und IV.: Diese beiden Punkte möchte ich gerne in einem bearbeiten, weil sie in engem Zusammenhang stehen. Ich sehe ein, und da wird wohl auch jeder andere Computer-Usermitmirübereinstimmen, daß beim Tauschen von gecrackten Programmen ein erheblicher Schaden entsteht. Es käme aber auch weniger dazu, wenn die im Handel erhältlichen Programme billiger und vor allem besser wären. Es mag wohl keiner bestreiten, daß die meisten Programme ihr Geld überhaupt nicht wert sind, was natürlich auch zu einer gewissen Skepsis des Käufers führt, der für sein Geld ja auch Unterhaltung am Bildschirm und nicht Langeweile haben möchte. An dieser Stelle möchte ich ein kleines Beispiel nennen: Ich persönlich erhalte pro Woche ca. 5 -10 Disketten (gecrackte natürlich) mit neuesten Spielen. Nachdem die Disketten innerhalb weniger Minuten kopiert worden sind, wende ich mich den Programmen selbst zu. Ergebnis davon ist, daß ca. 80 - 85% der Spiele der allerletzte Müll ist, an denen das Sehenswerteste noch das Intro ist, das der Cracker des Spieles davorgesetzt hat. Diese Disketten verschwinden, nachdem ich sie mir einmal angeschaut habe, in der hintersten Ecke meiner Diskettenbox, werden von Zeit zu Zeit herausgeholt, damit ich sie anderen Swappern kopieren kann und nach einer gewissen Zeit wieder gelöscht, um Platz für neue Müllspiele zu schaffen. Die restlichen 15-20% der Spiele, die wirklich etwas wert sind, werden gerne gespielt, sind aberverhältnismäßig zu gering vorhanden. Außerdem, woher soll man vorher wissen, ob ein Action-Spiel zum Beispiel so gut ist, wie in gängigen Software-Zeitschriften wie der Ihren behauptet wird?

Ausnahmen sind da wirklich nur Rollenspiele wie Bard's Tale I - III oder die Ultima-Reihe und ähnliche, von denen man sicher sein kann, daß sie ihr Geld wert sind. Die Spiele, die ich ansonsten im letzten Jahr wirklich spitzenmäßig fand, lassen sich an zwei Händen ablesen: Nebulus, Tetris, Soko Ben, Bubble Bobble.Wizball.BuggyBoy, Microprose Soccer und Bombuzal.

In seiner letzten Behauptung sagt Frhr. v. Gravenreuth, daß 5,-DM pro Woche nicht zuviel für einen echten Computer-Freak sind. Dem stimme ich ohne weiteres zu. Er scheint allerdings nicht beachtet zu haben, was ein durchschnittliches Game so kostet. Die Preise liegen da bei 30,- bis 50,- DM. Wie kann dies in Einklang damit gebracht werden, wenn der Frhr. v. Gravenreuth behauptet, daß einer, der mindestens 5,- DM pro Woche für sein Hobby verbraucht, damit auch auskommt. Auch wenn die Preise für Originalprogramme wirklich um 10,- bis 15,- DM sinken würden, würde dies nicht ausreichen. Denn 2 -3 Spiele pro Monat sind für einen wahren Computer-Freak zu wenig, oder?
Alf

• • •

DM

Digital Marketing

Software Herstellung und Vertrieb

Digital Marketing Krefelder Straße 16 5142 Hückelhoven 2

Dieter Mücker

T.I.: 0 2435/2086+1295 + 4*8

Tronic-Verlag
Redaktion ASM
Im Stad 35

3440 Eschwege

Ihr Zeichen: Unser Zeichen: Ihre Nachricht vom: Unsere Nachricht vom: Datum:

Leserbrief des Herrn v. Gravenreuth 02.02.89

Sehr geehrter Herr von Gravenreuth,

mit Interesse habe ich Ihren Leserbrief in der ASM Ausgabe 02.89 gelesen. Sicher wird es Sie verwundern, wenn ich als Software-Hersteller und -Vertreiber Ihnen nicht in allen Punkten zustimmen kann. Bevor ich Ihnen einiges entgegenhalte, möchte auch ich mich ganz entschieden gegen den Verkauf von Raubkopien aussprechen.

Zu Ihrem Punkt III:
Sicher entsteht beim Tausch von Software den Firmen ein Schaden. Doch bin ich der Auffassung, daß dieser von den Vertriebsfirmen viel zu hoch eingeschätzt wird, denn nicht jeder Freak würde sich das Spiel, welches er als Raubkopie in seiner Box stehen hat, auch kaufen.

Zu Ihrem Punkt IV:
Meiner Meinung nach sind die Preise für teilweise qualitativ miese Spiele erheblich zu hoch. Dies ist in der Regel auf den Handel zurückzuführen, der, incl. Vertriebsfirma, ca. 65 % des Kaufpreises kassiert. Zudem ist der Software-Hersteller, der die Entwicklungs-, Kopier- und Verpackungskosten zu tragen hat, dazu verdonnert, seine Produkte in einer aufwendigen Verpackung zu liefern. Der Verbraucher ist dabei der Dumme, denn die Verpackung landet in der Regel im Mülleimer. Hinzu kommt, daß angebotene Spiele mit zum Teil lächerlichen Schutzmaßnahmen vor dem unberechtigten Kopieren oder Knacken geschützt werden. Wenn zu einem guten Produkt ein ebenso guter Schutz verwendet würde, gingen Spiele in der Szene nicht so schnell rund, wie Sie angegeben haben.

Was die finanziellen Verhältnisse der Jugendlichen anbelangt, scheinen Sie nicht ganz auf dem Laufenden zu sein. Haben Sie sich einmal mit Jugendlichen unterhalten, wie hoch deren Taschengeld ist? Es kann wohl kaum angehen, daß jemand, der 20,00 bis 40,00 DM Taschengeld im Monat bekommt, dieses ganz für den Kauf von Software ausgeben kann und will.

Vielleicht gibt Ihnen dieser Brief ein klein wenig zu denken, denn nicht jeder Besitzer einer Raubkopie ist gleichzeitig ein Krimineller. Wir hätten dann nämlich ca. 1,8 Millionen davon!

Mit freundlichen Grüßen

Dieter Mückter

„zu Gravenreuth"

Warum wohl meint Günter Frhr. von Gravenreuth hat Commodore 1,7 Mio. C-64 verkauft?????
Die Amiga-Loosers

• • •

Amstrad strikes back !
Als eifriger Leser der besten deutschen Computerzeitschrift(hurra) möchte ich nun auch mal ein bißchen rumsülzen.
Wie gesagt.eure Zeitschrift ist echt super(Applaus,Applaus),sollte aber noch ein bißchen geordneter werden.Aber diese Lobeshymnen sind nicht mein eigentliches Anliegen.Seit langem wird ja schon davon gesprochen, daß es den Amstrad CPC nicht mehr lange gibt(jedenfalls. was die Spieleproduktion angeht).In letzter Zeit werden aber immer mehr Spiele.vorgeste 11t und getestet,die auf dem Amstrad den besten Eindruck machenlvon den S-Bit Versionen natürlich) .Insbesondere die Firmen Domark,Ocean und U.S.GoId bringen in letzter Zeit mehere Spiele.z.b. Spitting Image,Live or Let Die(Domark),Wec Le Mans.Dragon **Ninja**,Robocop.BatmanlOcean) und Thunderblade(U.S.Gold) heraus,die auf dem Amstrad die besten Noten aller 8-Bitter bekommen(siehe z.b. ASM 2/89.Test Thunderblade).Ich möchte nun gerne wissen,ob das ein letztes "Aufbäumen vor dem Tod" oder ein neuer Anfang für den guten alten Amstrad ist ?

BLACK MISSION

(Anm. d. Red.: Tja, wer weiß?)

Thilo Geisler

1 Berlin 21, 1. 3. 89
Agricolastr. 11
Tel. 030 3928331

ASM-Redaktion
Tronic-Verlag
"Befall und Pfiffe"
Postfach 870

3440 Eschwege

Sehr geehrte Damen und Herren der Redaktion "ASM"

Betreff: Rubrik "Beifall und Pfiffe" auf Seite 27 der Nr. 3/89

Als eifriger Computernutzer und -spieler (C 64, Atari ST und MS-Dos) bin ich betroffen von der Reaktion auf meinen Artikel im BPS-Report 6/88. Ich hatte nie die Absicht, alle Computerspieler zu Angehörigen einer sozialen Randgruppe zu erklären.
Sie als Herausgeber eines Printmediums wissen, wie schnell Aussagen und Formulierungen verkürzt werden, um sie leichter verständlich zu machen.
Auch in Ihrem Zitat wird so verkürzt, daß es zu Sinnentstellungen kommt.
In dem von Ihnen und Ihren Lesern angesprochenen Artikel ging es um das Thema "Naziware". Zielgruppe des Aufsatzes sind in erster Linie Pädagogen und Eltern, die vom Thema Computer und Computerspiele kaum eine Ahnung haben. Es ging mir unter anderem um die Darstellung des breiten Spektrums der Computerspieler und deren sehr verschiedene Verhaltensweisen im Umgang mit dem Gerät. Bewußt habe ich vorsichtig Formuliert. Im Gegenetiel: das Vorurteil, daß Computerspieler stumpfsinnig und allein vor ihrer "Kiste" sitzen, habe ich gerade bekämpft.
Wie aufgeschlossen ich dem Thema Computerspiel und deren Nutzern gegenüberstehe, können Sie vielleicht daraus ersehen, daß ich in der Vorweihnachtszeit ein Empfehlungsblatt für Computerspiele herausgegeben habe - das erste mal, daß in der Bundesrepublik eine Jugendbehörde in dieser Form Computerspiele empfiehlt.
- übrigens, die besten Tips habe ich dabei Ihrer Zeitschrift entnommen.

Mit freundlichen Grüßen

Thilo Geisler

(Anm. d. Red.: Zunächst einmal vielen Dank fürIhren Brief und Ihre Aufgeschlossenheit gegenüber Computerspielen. Leiderwar Ihre Formulierung offensichtlich nicht „vorsichtig" genug, denn die Tageszeitungen, die Ihren Artikel aufgegriffen haben, sind zum Teil sogar soweit gegangen, die „reinen Computerspieler- (... in der Mehrzahl aus sozial schwachen Schichten mit geringem Selbstwertgefühl...)" als besonders anfällig für „Nazi-Software" darzustellen. Hätten Sie das Wort „Mehrzahl" nicht gebraucht (stattdessen z. B. von „ einem Teil"gesprochen, so wäre sicherlich nicht soviel Porzellan zerschlagen worden.)

„Schach"

...Ich möchte Sie bitten, mir mitzuteilen, wie das Duell COLOSSUS X gegen PSION CHESSTabschneidet. Am besten wäre es, wenn Sie Ergebnisse hätten, die auf Tunierstufe gespielt worden sind...
Detlef Jahn, Wittmund

(Anm. d. Red.: Die beiden Partien, die Colossus X und Psion Chess ST gegeneinander gespielt haben, gingen zugunsten von PSION aus! Colossus X spielte in der ersten Partie mit Schwarz, entwickelte seine Figuren recht gut, doch im Mittelspiel produzierte Colossus dann eine regelrechte Serie von Fehlern, die PSION natürlich ausnutzte. Im 44. Zug setzte Psion dann Matt. Die zweite Partie (Colossus X mit Weiß) war bis zum Mittelspiel sehr schnell, Offensichtlich dachten beide Programme, sie würden gewinnen. Im Endspiel hatte PSION nur einen geringen Firgurenvorteil gegenüber Colossus, allerdings aber auch die bessere Stellung. Den entscheidenden Fehler machte Colossus dann, als es den ungedeckten Turm von PSION nicht schlug. Colossus gab dann im 54. Zug auf. Beide Programme spielten mit 15 Sekunden Bedenkzeit. P.S.: Was die Fernschach-Partie betrifft, so habe ich augenblicklich leider sehr wenig Zeit. Sollte sich das nochmal ändern, melde ich mich, o.k.?)

„Panzer-Cover"

Ich lese die ASM nun schon seit der zweiten Ausgabe und habe jetzt meinen ersten Leserbrief geschrieben (den Sie hoffentlich veröffentlichen). Eigentlich sollte es ein Lob auf die neue, geschmackvollere Titelblattgestaltung sein, aber daraus wird wohl heute nichts. Wieso? Ne, als ich die Ausgabe 2/89 im Regal sah, wurde es mir gar sehr übel: Da ist ein etwas futuristischer, aber den Panzern aller Armeen recht ähnlicher Panzer abgebildet, der lustig in der Gegend herumballert. Nicht, daß diese Grafik technisch schlecht gemacht wäre, aber als Cover für eine Computerzeitschrift ist das ja wohl das letzte. Das soll keine Kritik an M.A. Bromley sein, denn ein guter Grafiker ist er allemal. Jetzt muß ich aber Stefan Bayer noch ein großes Kompliment machen: Deine Comics sind echt cool, und die Leute, die nicht der Meinung sind, wissen wohl nicht, was es für eine Mühe ist, ein Comic zu erstellen. Lieber Stefan, halte durch. Aber bitte behaltet die Space-Rat-Comics auch im Programm. Nun zu noch einem negativen Kritikpunkt. Warum nennt Ihr Euch eigentlich Aktueller Software Markt? Früher war das ja noch zutreffend, wo es immer 10-20 Seiten Anwenderprogramme gab, aber jetzt? Wenn es hochkommt, werden 5 Anwenderprogramme getestet, und das finde ich sehr traurig. Mein Vorschlag: Nennt Euch in Zukunft Aktueller Spiele Markt, am Logo ändert sich ja dann nichts. Schade finde ich auch, daß es keine Schachecke mehr gibt. Zu guter Letzt noch ein Super-Tip: Laßt doch auch mal andere Redaktionsmitglieder das Vorwort schreiben, dann gibt es auch mal andere Fotos auf der ersten Seite (so hübsch ist Manfred ja auch nicht). Das war es für heute.
Matt from Pentai

„Gejaule"

Besteht Eure Redaktion eigentlich nur aus Alt-Hippies und früh vergreisten Informatik-Studenten? Das penetrante Gejaule von Kleimann + Co. angesichts der zunehmenden Kriegsspiele nervt langsam. Diese Form von Software mag nicht unbedingt empfehlenswert für 10jährige Kids sein, aber wenn man einen Bezug zur realen Welt herstellt, ist diese doch viel brutaler (... schaut doch mal Nachrichtensendungen). Außerdem lasse ich mir ungern von einem Möchtegern-Sozialpädagogen wie Manfred Kleinmann sagen, was ich zu spielen habe und was nicht!!! Eure linksliberale (?) Einstellung sei Euch gegönnt, aber laßt doch bitte diese Moralpredigten.
In der letzten ASM wurde doch tatsächlich eher nebensächlich berichtet, daß das engl. „Computer + Video Games" indiziert wurde. Daneben das typische Kleinmann-Foto mit seligem Buddha-Lächeln. Warum kommt darauf von Euch kein Protest? Ich (... und andere) habe mindestens eine größere ASM-Stellungnahme erwartet. Soll die BPS denn ewig so weitermachen dürfen? Hier wird doch ganz klar unsere Meinungs- und Entscheidungsfreiheit eingeschränkt. Warum kämpft Ihr nicht für die Meinung Eurer Leser die zum großen Teil auch „C + VG" lesen??? Denkt daran, daß Ihr evtl. die nächsten Indizierungskandidaten sein könnt!
Psycho Cat

(Anmerkung von M.K. & Co. KG: Liebe psychotische Katze! Zunächst einmal sei erwähnt, daß in der Redaktion lediglich zwei „altbackene" Oldies (33 Jahre) - Manfred & Bernd -vertreten sind, der Rest besteht aus erfahrenen „Youngstern" mit Profil. Ich, Manfred, gebe nun meine väterliche Antwort auf Deinen Brief; später wird dann Bernd noch einiges anmerken:
1.) Manfred (ich) und Bernd sind keine verkalkten Informatiker, sondern vertrottelte Diplom-Ingenieure (ur z jetzt kommt's) für Stadt- und Landschaftplanung.
2.) Wir jaulen und meckern, solange es uns paßt. Wir lassen uns das Johlen nicht verbieten. Außerdem haben wir das schon immer getan. Daß man sich nun gerade dann melde: wenn es um „realistische Kriegsspiele" geht, verstehen wir nur zum Teil. Und: Du kannst ja auch spielen was Du möchtest. Es liegt also keine „Mannipulation" (oder „Bernipulation") vor.
3.) Schau doch bitte mal in andere Magazine. Findest Du da überhaupt einen Hinweis auf die Voraus-Indizierung der„C&VG"? Und: Solange wir keine Begründung für diese Maßnahme in den Händen haben können wir nicht ausführlich dazu Stellung nehmen.
4.) Auch wir mögen die „C&VG".
Und nun kommt Bernd:
Zunächst einmal: Was haben Alt-Hippies, (vergreiste) Informatik-Studenten und Kriegsspiele miteinander zu tun ? Ich zumindest sehe da keinen Zusammenhang. Außerdem meine auch ich, daß man „Moralpredigt" nicht mit „Stellungnahme" verwechseln darf. Das sind zwei völlig verschiedene Dinge, und unsere Meinung zu bestimmten Dingen möchten wir schon zum Ausdruck bringen dürfen. Dabei lassen wir uns weder von der Bundesprüfstelle einen Maulkorb verpassen noch von irgendjemand sonst. Versteh' das bitte nicht als Arroganz; denk' bitte nureinfach daran, daß uns unserBeruf die Möglichkeit gibt, uns zu gewissen Dingen äußern zu können. Und diese Möglichkeit wollen (und dürfen) wir uns nicht entgehen lassen. Auch Ihr könnt dies tun. Dazu ist das Feedback ja auch da!)

„Auswahl"

..Nun aber zu den zwei Hauptgründen meines Briefes:
1. Der CPC ist noch lange nicht tot!! In der Ausgabe 1/89 wurde 11 Spiele vorgestellt, die es für den CPC auch gab. Leider wurde keine Umsetzung getestet. Dies ist recht mager, doch in Eurer neusten Ausgabe habt Ihr 15 Spiele und immerhin zwei Umsetzungen getestet. Dies ist zwar im Vergleich zum C-64 oder den 16-Bittern recht wenig, aber immerhin viel mehr als z. B. Atari XL/XE, Apple, usw. Ich werde jedenfalls beim CPC bleiben.
2. Dieser Punkt ist recht kurz (im Vergleich zum obigen). Er betrifft den Brief von Herrn Gravenreuth. Warum druckt Ihr so'nen Brief ab??? Da steht doch nurSch...drin! Wer z. B. will wissen, wieviele Disketten H. Gr. im Büro hat? Unterlaßt das bitte in Zukunft!
TSP

(Anm. d. Red.: Die Firmen haben in letzterZeit für den CPC wirklich ganz gute Sachen gebracht. Was den Brief von Herrn von Gravenreuth angeht, so werden wir auch in Zukunft weiterhin solche Briefe abdrucken. Das Feedback soll nämlich auch so eine Art Forum sein, in der sich alle am Softwaremarkt Beteiligten äußern können. Daß dabei nicht nur eine (Deine) Meinung vertreten wird ist klar, macht die Sache aber doch auch sehr interessant, oder?)

Beifall und Pfiffe

„Beifall und Pfiffe", das ist eine „Unterabteilung" der Rubrik FEEDBACK, in der es kräftig zur Sache gehen wird. Hier sollt Ihr die ständige Gelegenheit haben, von Euren positiven oder negativen Erlebnissen mit Softwarefirmen oder dem Service, mit bestimmten Programmen, Software-Fehlern usw. zu berichten und darauf aufmerksam zu machen.
Wir hoffen, daß Euch die neue Rubrik im Feedback gefallen wird. Wenn Ihr uns zu diesem Thema Eure Erlebnisse beschreiben wollt, dann richtet Eure Briefe wie bisher an die ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: „Beifall und Pfiffe". Wir sind gespannt!

Programme, die es nicht gibt

Ein kleines Plätzchen in Eurer neuen Rubrik möchte ich für meine „Pfiffe" beanspruchen. Euer Tronic-Verlag vertreibt ja seit einiger Zeit die in der Microwelle vorgestellten Programme. Dies ist durchaus Beifall wert, wird aber getrübt durch die Tatsache, daß es Programme, die Ihr vorstellt, noch nicht gibt. So lautete der Text eines Kurzbriefes, mit dem ich meinen Scheck zurückbekam. Bestellt hatte ich das Programm „The Survivor", vorgestellt in ASM 1/89-Microwelle. Meine Meinung: Was Ihr vorstellt, sollte auch verfügbar sein, oder der mögliche Vertriebszeitpunkt sollte genannt werden. So, das war mein negatives Erlebnis mit dem Service einer „Softwarefirma".

Eimer Netsch, Langwedel

☆ ☆ ☆

Stellungnahme: Es ist klar, daß wir zu diesen „Pfiffen" eine Erklärung liefern. Es liegt nämlich in der Natur der Sache, daß bei Veröffentlichung eines Microwellen-Programmes der Vertriebsweg noch nicht feststeht. Dies liegt daran, daß wir nicht alle Microwellen-Programme vertreiben, sondern nur die, von denen wir die Rechte erwerben können. Dies kostet in der Regel Zeit. Manchmal entscheidet sich der Autor eines in der Microwelle vorgestellten Programmes auch, dies durch eine „echte" Softwarefirma vertreiben zu lassen. Da die Microwelle als Sprungbrett für junge Programmierer dienen soll, ist das ja auch in Ordnung. Diese Umstände erlauben es aber meist nicht, bis zur Fertigstellung der jeweiligen Ausgabe den Vertriebsweg schon bekanntgeben zu können. Erst wenn Verträge (mit wem auch immer) abgeschlossen sind, können wir eine Bezugsquelle nennen. Im Falle des Programmes „The Survivor" ist noch keine entgültige Entscheidung getroffen. Verhandlungen laufen noch. Sobald wir wissen, wer den Vertrieb des Spiels übernimmt, teilen wir dies mit. O.k.?

Schlechte Werbung für ein super Spiel

Zu meiner Person: Ich bin 29 Jahre alt, habe einen C-64 und stehe besonders auf Spiele mit effektvollen und guten Grafiken (mein Favorit z.Z. Armalyte). Nun zu meinem Anpfiff an die Firma Thalamus. Und zwar zum Cover von Hawkeye. Hätte ich den Test in der ASM nicht gelesen, hätte ich die Schachtel nie angefasst, geschweige denn gekauft. Normalerweise versprechen Spielecover oft mehr, als das, was rauskommt. In diesem Falle ist es einmal umgekehrt. Das Cover sagt nicht nur in keiner Weise etwas über den Inhalt aus, sondern verfälscht ihn auch noch nachteilig. Schlechte Werbung für ein super Spiel!

Christian

Sehr guter Service

Seit Jahren schon kaufe ich meine Programme nur noch bei der Firma „Korona-Soft". Der Service ist sehr gut: Montag die Bestellkarte zur Post - Donnerstag ist das Programm da! Bislang habe ich noch keinen gefunden, der noch schneller ist. Außerdem akzeptiert „Korona-Soft" den Verrechnungsscheck. Viele andere Versandhändler halten immer noch an der (unbequemen) Nachnahme fest. Selbst die Verpackung ist sehr gut. Wie oft habe ich mich schon geärgert, wenn die Hüllen der Programme zerbrochen waren. Da hat dann natürlich keiner Schuld... Ich will ja niemandem zu nahe treten, aber sehr häufig habe ich schon mitangesehen, wie der Postbeamte seinen Stempel aufs Päckchen knallt (ohne Rücksicht auf Verluste...) und ein verdächtiges Knirschen zu hören war!

Jochen Starg
Eckernförde

Rollen-spiele ohne Computer



Wie soll das denn gehen? Diese Frage hat sich sicherlich schon so mancher *Bard's Taler, Phantasieler* oder *Ultimativer* gestellt Uns ging es ebenso, und darum haben wir uns entschieden, mal einem computerlosen Rollenspiel beizuwohnen, um einen Eindruck darüber zu gewinnen, wie man auch ohne den Rechner einen abenteuerlichen Ausflug in die Welt der Fantasie unternehmen kann.

So machte ich es mir im Rahmen des 10. Rollenspielertreffens derGFR-derGilde der Fantasy-Rollenspieler - in Ratingen an einem Tisch zusammen mit Ralf Sandfuchs, Koordinator und Spielleiter, und einer Spielrunde aus sechs Abenteurern gemütlich, um eine Runde AD&D (steht für Advanced Dungeons & Dragons) zu verfolgen.

Die Charaktere, die von den einzelnen Spielern übernommen werden, wurden bereits - ähnlich den Computerrollenspielen - erwürfelt, ganz einfach. Auch beim computerlosen Rollenspielen gibt es mehrere Grundschemata, nach denen z.B. das „Advancen" und die Treffersysteme gehandhabt werden. Diese Systeme werden allerdings' auch nach dem Spiel, dem sie entstammen benannt. Bekannte Beispiele hier dürften wohl „D&D", „AD&D" (siehe oben) und „DSA" (Das Schwarze Auge) sein. Die landläufige Gewichtung zwischen Fantasy- und Science-Fiction-Rollenspielen dürfte so bei 70 Prozenten für Fantasy und dem Rest halt für Science Fiction und alles, was es sonst noch so gibt, liegen. Das einzige Rüstzeug, das man für ein Spiel als Anfänger braucht, ist eine Runde, in die man einsteigen kann, die einen weit genug einweist und einem auch mal einen Würfel **leiht;** und natürlich auch ein klein wenig Fantasie - sonst macht's keinen Spaß, aber das ist ja schließlich der Grund aus dem man spielt.

Zur „technischen" Seite des Spielablaufs muß der versierte Computer-„Roller" folgendes wissen: Die „Steuerung" sämtlicher „NPC's (Non-Player-Characters; Charaktere, die im Spiel vorkommen und nicht von einem menschlichen Spieler verkörpert werden) sowie die Schilderung sämtlicher Ereignisse und der Reaktionen der NPCs auf die Aktionen derCharaktere übernimmt der Spielleiter. Die Einzelstatistiken der Charaktere werden selbstverständlich von den einzelnen Spielern vorgenommen, und so hat der Spielleiter wiederum die Aufgabe, sich z.B. in Kämpfen um die Hit-Point-Statistiken sämtlicher Monster zu kümmern. Das bringt natürlich einen Haufen Papier mit sich, in dem man die Übersicht behalten muß - alles Gewöhnungssache.

> Falls Ihr Lust bekommen habt, Euch ein wenig über computerlose Rollenspieler zu informieren, meldet Euch doch mal bei der GFR. Hier ist die Adresse:
> **GFR,**
> **c/o Marcus Wevers,**
> Kapellenbitz **9a**
> **5000 Köln 90**

Schon bei den ersten Aktionen im Spiel kann man aber das ganz andere Flair dieser Spielart spüren - eine nie erlebte Freiheit in der Wahl der Spielzüge. Man kann den Spielleiter über bestimmte Vorgänge befragen, diskutieren, abschätzen, sich vom Spielleiter die derzeitige Situation und Gegenstände noch einmal beschreiben lassen und seine beabsichtigten Aktionen bekanntgeben (wenn man natürlich einfach nur dasitzt und garnichts tut, überträgt sich dies auch auf den Charakter). Von Zeit zu Zeit geht es dann natürlich auch handfestzu,z.B.wenn man Leistungen zu erbringen versucht, von denen nicht ganz feststeht, ob sie gelingen. Hier wird dann der Würfel zu Rate gezogen. Das Ganze nennt sich dann eine „Geschicklichkeitsprobe" oder „Weisheitsprobe". „Gängige"Würfel sind hiervier-, acht-, zehn-, zwölf-, zwanzig- oder gar hundertseitig. Nun wird nach Berücksichtigung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des jeweiligen Charakters auf diesem Gebiet aus dicken Regelbüchern (teilweise eine weitere Aufgabe des Spielleiters; es schadet aber nichts, wenn auch die Spieler die Regeln kennen) der beim Würfeln zu übertreffende (oder zu unterbietende) Wert ermittelt.

Ein bißchen Glück kann also ab und an nicht schaden, auch wenn es sich mit der Zeit ja ausgleicht und man seinen Charakter sinnvoll einsetzen sollte. Zu einer wüsten Würfelei, begleitet von ständigen Gefühlsausbrüchen, können auch Kämpfe, wie man sie von den Computerrollenspielen* her kennt, ausarten. Auch hier müssen alle relevanten Charakterattribute per Hand einbezogen werden - eine Arbeit, die man am Computer nicht kennt; wenn auch nicht uninteressant.

Dieser Nachteil wird aber durch das erweiterte Gameplay vollstens ausgeglichen. Schon allein die Tatsache, daß beim Spielablauf keine feste Reihenfolge festgelegt wird, läßt die Charaktere erheblich realitätsnäherwerden. Das Ego dereinzelnen Spieler kommt so im Spiel erheblich mehr zur Entfaltung, als dies in einer Computerversion möglich wäre. Hier fließt schließlich auch die absolute Freiheit der möglichen Aktionen stark in das Spielgeschehen ein - über den Sinn oderUnsinn einer Aktion (möge sie noch so-sagen wir mal fantasiereich -sein), befindet letztendlich der Spielleiter, der immer wieder in die verschiedenen Rollen der auftretenden Mitwesen schlüpfen muß. Logischer Schluß hieraus ist allerdings auch, daß das Spiel je nach Spielleiter seinen individuellen Beigeschmack bekommt, und die Geschmäcker sind, das brauche ich wohl niemandem zu sagen, teilweise doch recht verschieden.

Bevor man allerdings richtig ins Spiel einsteigen kann, muß man sich in der Vorbereitungsphase über Regeln und Ausgangssituation hermachen. In dieser Phase liest sich jeder Spielerdiefürseine Spielrunde gegebenen Daten und den Hintergrund seiner zu verkörpernden Spielfigur und die Eigenheiten der Umgebung, in die er mit jener tritt, durch. Informationen über bestimmte Landstriche, Stadtteile, Währungen, etc. sind beim Spielen ebenso von Bedeutung wie das richtige Wissen über die Eigenarten und Fähigkeiten seines Charakters, der, ähnlich wie bei den Computerrollenspielen, seine Rasse, Beruf, Alter, sowie Stärken und Schwächen auf verschiedenen Gebieten hat.

Aber fangen wir das Spiel einfach mal an und sehen dann, was sich so ergibt. Der Schauplatz des Spieles, dem ich beiwohne, ist die Stadt Hochberg.

Die Gruppe von Abenteurern kommt in diese Stadt, setzt sich gemütlich erst einmal in eine Taverne und fängt an, einen zu heben. Dummerweise erscheint nun ein Koloß von Fiesling und versucht, sich über die Kämpferin der Party herzumachen. Selbstverständlich stellen sich die Herren der Schöpfung protektiv vor die Dame, und so kommt es dazu, daß sich ein Zwerg unbemerkterweise anschleichen kann und den Dolch der Dame stiehlt. Die Verfolgung des Diebes endet damit, daß dieser mit dem Dolch in der Brust und der Heldin nebenan aufgefunden wird (sie war es natürlich nicht, aber das will keiner außer den anderen Partymitgliedern so recht glauben). Man kommt also vor Gericht, und das Ende der Anhörung sieht so aus, daß entweder die Party den wahren Mörder findet oder selbst in den Bunker wandert. Ein Magier sorgt noch dafür, daß man die Stadt nicht verlassen kann, und man darf, mit ein paar Hinweisen bestückt, losziehen. Nun beginnt das eigentliche Abenteuer. Die Party muß sehen, wie sie mit der ihr zur Verfügung stehenden Zeit hinkommt oder auch nicht. Um es gleich vorwegzunehmen: „Wir" haben es nicht geschafft, aber trotzdem gab es mir einen interessanten Einblick in eine nuancenreichere Art des Rollenspielens.

Auf der Suche nach dem Mörder galt es nun hauptsächlich, erst einmal Informationen zu sammeln. Wer war der Tote? Wer waren seine Feinde? Wie könnte das Motiv für den Mord ausgesehen haben? Diese und andere Fragen muß man in der sich immer weiter verschlingenden Handlung aufzuklären suchen. Aber - Entscheidungen müssen getroffen werden. Jeder einzelne Spieler kann sich nun entscheiden, was er mit seinem Charakter unternehmen möchte. In unserer Runde war es so, daß die Party die meiste Zeit über mehr oder weniger zusammen war - vielleicht ein Fehler.

Unsere „Session" war auf zwei Stunden angesetzt, danach wurde ausgewertet. Darum fehlten auch manche Langzeitrollenspiel-Elemente wie z.B. Änderungen der Attribute der Charaktere und der Ausrüstung.Dies sei nurnebenbei erwähnt, um kein falsches Bild entstehen zu lassen.

Innerhalb dieser Zeitspanne fand - in geraffter Form - folgendes statt: Die schon erwähnte Story bis zur Gerichtsverhandlung. Danach besuchte man erneut die Taverne und anschließend die Witwe des Darniedergestreckten. Von hier aus ging es zur städtischen Bibliothek, wo man aber auch nichts Nützliches herausfand. Beim anschließenden Besuch eines Freudenhauses (rein „beruflich"!) konnte man den schon vorher angetroffenen Koloß auch nicht weiter zur Rede stellen - er wurde flugs ermordet, warnte aber in den letzten Zügen liegend vor einem Besuch des Friedhofs. Durch die Aufmerksamkeit des rundeneigenen Zauberers entdeckte man ein Labyrinth unterirdischer Gänge - eine Art riesige Disco oder Kneipe - naja, was man so Disco oder Kneipe nennt. Nachdem man letztendlich noch eine der Stadtwachen bestochen hatte,gelangte man auf besagten Friedhof, wo die Party von einer ganzen Horde Monster erwartet wurde - unter anderem war auch der ermordete Koloß dabei. Auf diesem Friedhof nun ging uns die Spielzeit aus - leider (zu diesem Zeitpunkt stand es aber so oder so nicht besonders gut um die Party) - und allgemein wurden die Spielrunden ausgewertet.

Die eingebrachten Bewertungskriterien sind hier unter anderem die Art und Weise, auf die man sich, bzw. seinen Charakter durch das Spiel gewunden hat, die Folgerichtigkeit und Logik der getroffenen Entscheidungen und die Konsequenz des Handelns. Diese Bewertung wird vom Spielleiter vorgenommen. Im Gegenzug hierzu nehmen die einzelnen Spieler auch eine Auswertungsblattkritik am Spielleiter vor, um letztendlich die „fitteste" (kommt natürlich auch auf die Auswahl der Kriterien an, nach denen gefragt wird) Spielgruppe ermitteln zu können. Diese Kritikfand allerdings nur im Rahmen dieses Tages statt und wird auch nurderVollständigkeit halber erwähnt.

Wer an einem solchen Treffen noch nicht teilgenommen hat, kann sich die Atmosphäre schlecht vorstellen, die von Beginn an in den von den Rollenspielern mit Beschlag belegten Räumen geherrscht hat. Einige der Spieler hatten sich auf ihre Rolle bereits durch eine passende Verkleidung eingestimmt. Besonders fiel mir die sehr gemischte Zusammensetzung der Rollenspielergemeinschaft auf; aus quasi jeder Ekke der jugendlichen „Szene" war hier jemand zu finden. Allerdings waren nicht nur Jugendliche bzw. Teenager zu sehen, sondern auch „ältere" Semester, schätzungsweise bis zu 30 Jahren und einige Eltern, die ihre Sprößlinge teils mit Beraterfunktionen, teils bloß staunend begleiteten. Hier und da vernahm ich vertraute Begriffe wie „C-64" und den einen oder anderen Titel eines Computer-Rollenspiels. Auch fand ich einige Clubzeitschriften, wie z.B. die „Windgeflüster" und diverse Infoblätter auf einem Tisch ausgelegt; allerdings konnte ich als „Nichteingeweihter" nicht so entsetzlich viel mit den hier gegebenen Informationen anfangen.

Ich persönlich bedauerte am Ende dieses Tages, nicht genügend Zeit mitgebracht zu haben, um mal ordentlich mitzumischen, aber eins steht fest: Was nicht ist, das wird noch! Ich kann eigentlich nur jedem Rollenspielanhänger empfehlen, mal in seiner Gegend nach solchen Treffs Ausschau zu halten - hat man die anfänglichen Hemmungen erst einmal abgelegt, hat man eine Menge Spaß.

ULRICH MÜHL



Heute:
BULLFROQ
Programmierer im Gespräch mit MANFRED KLEIMANN

BUULFROG ist das englische Programmier-Team, das es geschafft hat, mal wieder ein „originales" bzw. originelles Spielkonzept zu erarbeiten: POPULOUS heißt das intelligent aufgebaute Game, das ASM exklusiv bekommen und Martina auf Seite 54 getestet hat. BULLFROG stellte sich - in der neuen Serie SPOTLIGHT - den Fragen von Manfred Kleimann, die LES EDGAR stellvertretend fürs Team beantwortete.

M.K.: „Erzähl' mir mal kurz in Deinen eigenen Worten was über POPULOUS."

Les: „POPULOUS ist ein irres Strategie-Spiel. Ein Spiel über das Leben. Es ist die verkürzte Fassung des ewigen Spiels, das die Menschheit tagtäglich seit Jahrhunderten „spielte". POPULOUS ist das erste Programm in der Serie der „historischen, interaktiven Simulation", die es dem Teilnehmer erlaubt herauszufinden, ob er die Geschichte beeinflussen kann."

M.K.: „Wie lange habt Ihr gebraucht, um das Game fertigzustellen?"

Les: „Das Programmieren allein hat etwa sechs Monate gedauert, bis wir POPULOUS perfekt im Kasten hatten. In dieser Phase haben wir die meiste Zeit der Feinabstimmung für den strategischen Teil gewidmet."

M.K.: „Wer kam auf die doch recht außergewöhnliche Background-Story?"

Les: „Die Hintergrund-Story wurde nicht erfunden. Die schlummerte vor sich hin, bis wir sie in ein Game eingebaut haben. Das Leben selbst

Das ist das BULLFROG-Team: In der hinteren Reihe erkennen wir (von iinks nach rechts) Glenn Corpes, Peter Moiyneux (wird gerade von „Frankenstein" stranguliert) und Les Edgar. Vorn schauen wir au/Sean Cooper, Kevin Donkin und Andy Jones. (Foto: nh)

ist das aufregendste Strategie-Spiel. POPULOUS ist so eine Art Mischung aus Schach und dem richtigen Leben!"

M.K.: „Gib mir doch bitte mal 'ne kurze Übersicht über die Entwicklung des Spiels -von der ersten Zeile bis zum fertigen Produkt!"

Les: „Um unsereStory bzw. Vorstellungen hundertprozentig auf den Rechner umsetzen zu können, war es wichtig, die Grenzfaktoren zu definieren: Soll es in Echtzeit ablaufen? Wie groß können die „Welten" werden? Wie hoch soll die Bevölkerungszahl sein? Wie detailliert kann man die strategischen Vorgänge darstellen? Wir beschlossen, die zwei größten Blöcke - die Darstellung und die Strategie - voll auszuschöpfen. Darum starteten wir unsere Arbeit mit der Grafik-Maschine „Fractal Realtime Interactive Terrain Simulator" (kurz „FRITS"). Nachdem mit dem Ding alles gut voranging, konnten wir uns durchrechnen lassen, wieviel Zeit wir für die anderen Aufgaben hatten. Von dieser Zeit an setzten wir allmählich alle Einzelteile zusammen; Stück für Stück; während wir ständig die einzelnen Stages durchtesteten."

M.K.: „Welche Techniken habt Ihr verwendet? Was ist mit FRITS?"

Les: „Die FRITS-Maschine enthält einige feine Routinen, die es uns u.a. erlaubten, so schnell als möglich Darstellungen von kompletten Bildschirmaufbauten zu erhalten. Wir verraten unseren Kollegen natürlich nicht, wie wir das angestellt haben!"

M.K.: „Wird es Konvertierungen von POPULOUS auf ST, PC oder 8bit-Rechner geben?"

Les: „Die ST-Version wurde parallel zur Amiga-Fassung programmiert. Beide erscheinen zur gleichen Zeit. Auf PC-POPULOUS wird man noch ein paar Monate warten müssen."

M.K.: „Kannst Du mir etwas Spezielles zu POPULOUS sagen? Ich denke da z.B. an knifflige Situationen, falsche Fährten oder 'Einbahnstraßen'".

Les: „In einem Spiel wie POPULOUS ist es sehr schwierig, von spezifischen 'Situationen' zu sprechen (wie beim Schach und im wirklichen Leben). JEDES SPIEL IST FÜR SICH GENOMMEN EINZIGARTIG! Dennoch, die Spieler können einige trickreiche Dinge unternehmen (Erdbeben veranstalten, Leute im Sumpf versinken lassen oder eine Flut hereinbrechen lassen), ohne daß der Gegner überhaupt etwas bemerkt. Kurzum: Man kann also so arbeiten, wie man es von einem Strategie-Spiel erwartet."

M.K.: „Woher habt Ihr den recht eigentümlichen Namen BULLFROG?"

Les: „Der Name besteht aus zwei, Teilen, dem BULL,dem starken,kräftigen Tier, und FROG, dem schwachen, sensiblen Frosch. Beides zusammen ergibt eine Mischung aus Energie und Unbeschwertheit. So gehen wir auch unsere Projekte an!"

M.K.: „Wieviele Leute arbeiten bei/für Euch?"

Les: „Eine Reihe von Leuten haben an POPULOUS mitgewirkt, besonders Musiker und Grafiker. Das Basis-Team besteht allerdings aus sechs Jungs."

M.K.: „Wie wär's, wenn Ihr Euch mal den ASM-Lesern vorstellt?"

Les: "O.k.! Fangen wir an mit PETER MOLYNEUX! Schuhgröße: 48 (!). Peter ist das Rückgrat der Truppe. Ein echter Allrounder; mixt alles zusammen; ist verantwortlich für die Umsetzung der Technologie. Trotz der enormen Schuhgröße ist Peter nicht 'abgehoben', freundlich zu seinen Kollegen, denen er nicht die Schau stiehlt. Peter ist unser Strategie-Mann; er sammelt alle ihm zur Verfügung stehenden Strategie-Elemente, die er dann in unsere Games einbringt. Er spielt gern Squash und Billard (Letzteres nur, wenn wir ihm garantieren, daß er gewinnen wird). Lieblingsspeise: Entenbraten. Lieblingsbuch: Bücher. Auto: AudiQuattro. Er hat: Höhenangst.

GLENN CORPES. Schuhgröße: 44. Glenn ist unser STGrafik-Spezi. Er wurde als Haupt-Grafiker engagiert und weigert sich seitdem, Grafiken zu entwickeln; Programmieren macht ihm mehr Spaß. Die Entwicklungder FRITS geht auf seine Kappe. Wenn er mal nicht arbeitet, hört er gern Musik und hält immer einen Platz an der Bar der Stammkneipe für seine Kollegen frei. Lieblingsspeise: Indische Kräcker. Lieblingsbuch: Alles, was in Englisch ist und wo Bilder drin sind. Auto: Rover Coupe. Er haßt: Vorschläge.

LES EDGAR (das bin ich). Schuhgröße: 44. Les kümmert sich um die langweiligen Jobs (das Team erheitern, . Schecks ausschreiben oder rumzubrüllen: „Wann ist das Ding endlich fertig?"). Les ist ein vertauenswürdiger Mann, der von allen wegen seiner Planungen geschätzt wird. Er schrieb auch diese Biografie. Nach der Arbeit arbeitet er, falls er mal nicht von Glenn in die Kneipe geschleppt wird. Lieblingsspeise: Hühnchen Madras. Lieblingsbuch: Kontoauszüge. Auto: Range Rover. Er haßt: rücksichtslose Autofahrer (selbst einer).

KEVIN DONKIN. Schuhgröße: 42,5. Kevin programmiert. Er ist nur glücklich, wenn er 'ne Tastatur vor sich hat. Kevin hat 'ne Menge Interesse an technischen Verbesserungen. Er kümmert sich auch um Hardware-Probleme und -Erweiterungen. Seine Lieblingsbeschäftigung ist Leuten bei der schwierigen Arbeit, 200-Zeilen Maschinensprache zu schreiben, zuzuschauen, um ihnen nachher zu erklären, daß man das Ganze auch in 10 Zeilenhätte bewältigen können. Lieblingsspeise: Smarties (blaue). Lieblingsbuch: 2000 AD.Auto: Fährt alles, was wir ihm erlauben. Er haßt: Telefone.

ANDY JONES. Schuhgröße: 49 (!). Andy kümmert sich um die programmierte Grafik, setzt Männchenein,läßtdieselaufenund soweiter. All seine Kreaturen entspringen aus Halluzinationen, die auf das ständige Hören von unglaublich lauter Heavy Metal-Musik zurückzuführen sind. Er beschäftigt sich mit dem Verbessern von Figuren und der Feinabstimmung eines Programms.Er testetgernundlange neue Ideen aus. In seiner Freizeit beschäftigt er sich mit Computer-Spielen und Heavy Metal (Dinge, die Leute wahnsinnig machen). Lieblingsspeise: Jack Daniels (Whisky). Lieblmgsbuch: Alles, was mit Todesfällen zu tun hat. Auto: Öffentliche Verkehrsmittel (amliebstenBus).Er haßt: viele Dinge.

SEAN COOPER. Schuhgröße: verrät er nicht. Ich könnte 'ne ganze Menge über Sean sagen, aber er wäre sicherlich dann beleidigt. So beschränke ich mich auf sein Aufgabengebiet - das BETA-Testing. Man kann sich lebhaft vorstellen, wie sehr die anderen ihn verachten, wenn er Fehler entdeckt. Lieblingsspeise: Alles, was man aus den McDonald's Verpackungen rausholen kann. Lieblingsbuch: keine Angabe. Auto: „fährt" gern alle zusammen. Er haßt: Andy's überlaute Heavy-Metal-Musik."

M.K.: „Welche Spiele habt Ihr bisher unter die Leute gebracht?"

Les: „POPULOUS ist die dritte Veröffentlichung von BULLFROG. Die anderen waren: ADRUM (Mitte '87) -einausgewachsener Drum Sequencer für den Amiga und FUSION (Oktober '88) - ein Action-Strategiespiel für den ST und den Amiga; von E.A. vertrieben."

M.K.: „Aufweichen Rechnern werden Eure Programme produziert. Sind auch 8bit-Computer dabei?"

Les: „Kein 8bit. Ansonsten haben wir hier stehen: ST, Amiga, PC (CGA, VGA/EGA) und den Archimedes."

M.K.: „Welche Zielsetzunghabt Ihr Euch für die nächste Zukunft gesteckt?"

Les: „Unsere Pläne für die Zukunft bestehen aus der einfachen Tatsache: Die bestmöglichen Spiele zu erstellen, die im Rahmen unserer Fähigkeiten liegen!"

M.K.: „Arbeitet Ihr exklusiv für ELECTRpNIC ARTS? Oder gibt es andere Firmennamen, die Ihr uns nennen könnt?"

Les: „Mit ELECTRONIC ARTS kann man wunderbar zusammenarbeiten. So sind wir dabei, eine Konzeption auszuarbeiten, damit beide was in Zukunft von einer noch engeren Partnerschaft haben. Dennoch, wir sind ein unabhängiges Team. Und deshalb arbeiten wir natürlich nicht EXKLUSIV für eine Firma."

M.K.: „Seit Ihr an ein bestimmtes Spiel-Genre gebunden, oder versucht Ihr, in mehrere Bereiche vorzudringen?"

Les: „Nein, wir sind nicht gebunden. Wir diskutieren über die Möglichkeiten, eine Spielidee umzusetzen und tun dies, wenn wir von der Sache überzeugt sind. Natürlich schielen wir aber auch auf den Markt. Somit versuchen wir, wie wir meinen: realistisch, das zu produzieren, was die Endverbraucher gern haben wollen. Ich glaube, wir arbeiten im Grunde erheblich härter als manche unserer Kollegen."

M.K.: „Was haltet Ihr von der Entwicklung auf dem Software-Markt? Ist nicht der Trend zu erkennen, daß kleinere Firmen ihre Pforten schließen müssen, während die „Großen- ein Monopol aufzubauen gedenken? Welche Chancen hat ein Newcomer eigentlich noch?"

Les: „Die Überlebensfrage der kleinen Firmen ist eine schwierige. Es ist natürlich immer hart für die Kleinen, sich gegen die viel besseren Möglichkeiten der Großen durchzusetzen. Es wird aber weiterhin kleinere geben, weil gerade diese in der Lagesind/Freiraum' fürneueldeen zu haben. Aber: Ohne einen größeren Partner wird es denen nicht gelingen, die Produkte - erfolgreich - zu Markte zu tragen."

M.K.: „Welcher Rechnertyp wird, sagen wir: 1992,die Weltregieren?"

Les: „ImgleichenMaße,wiedieProzessor-Technologie sich verbessert, wird es natürlich auch immer schnellere Maschinen geben, die leistungsstärker und billiger sein werden. Ich glaube, daß die CD-Roms und ähnliche Neuerungen sich bald auf dem Spielesektor breitmachen werden. Die Möglichkeit, gewaltige Schritte in puncto realistischer Animation zu machen, ist bereits jetzt schon gegeben. 1992 könnte es dann vermutlich absolut feine und sehr realitätsnahe Adventures und Rollenspiele geben!"

M.K.: „Ist es nicht auch schon heute möglich, MEHR originale bzw. originelle Spiele zu erstellen? Was wir momentan in Mengen vorfinden, sind mehr oder minder aus vielen Teilen aufbereitete Aufgüsse. Da kommt doch Langweile auf!"

Les: „Ein Spiel ist eigentlich nur eine Simulation einer Aufgabe,die der Durchschnittsmensch niemals im tagtäglichen Leben vorfinden wird. Die entsprechenden Themen lenken auch von der Realität ab. Wenn nun diese Themen vom User gefordert werden und die Arbeit schnell erledigt werden muß, dann wird's sehr schnell auch langweilig. Leider hat sich das 'allgemeine Niveau' nicht proportional zu den Fähigkeiten der Rechner und der Fertigkeiten der Programmierer entwickelt. So könnten die ersten Space-Invader-Games immer noch interessanter sein als die Hi-Tech-Ballerspiele. Ich glaube, das ist ein Problem, das die menschlische Natur tangiert. Trotzdem: Wir tun unser Bestes in Sachen Neuerungen."

M.K.: „Mit POPULOUS habt Ihr ja bewiesen, daß es auch anders geht. Habt Ihr von Euch aus noch ein abschließendes Wort zu sagen; wollt Ihr noch was loswerden?"

Les: „Leute, kauft POPULOUS! Es möglicherweise eines der besten Games, die auf dem Markt sind. Und vergeßtnicht,aufdennächstenE.A.-Mega-Hit zu achten, der demnächst in ASM getestet wird!"

M.K.: „Genug der Werbung! Und: Vielen Dank für das Interview!"

Manfred Kleimann





TOP 30 im April

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	7	Micro Prose Soccer	C-64	Micro Prose
2	-	The Last Ninja Ii	C-64	System 3
3	-	WEC Le Mans	Atari ST/Amiga/Amstrad/C-64/Spectr.	Imagine/Ocean
4	wieder drin!	International Karate +	Amiga, Atari ST, C-64, Spectrum	System 3
5	10	Thunderblade	Atari ST/Amiga/C-64/Spectrum	U.S. Gold
6	1	Elite	ST/Amiga/C-64/PC/Ams./Spec./Applell	Firebird
7	24	Leisure Suit Larry II	PC/Atari ST	Sierra On-Line
8	wieder drin!	Bomb Jack	C-64/Amstrad/Spectrum/C-16	Encore
9	-	Blasteroids	Atari ST/Amiga/C-64/Spectrum	Image Works
10	11	Hostages	Amiga/Atari ST/PC/C-64	Infogrames
11	wieder drin!	Frank Brunos Boxing	C-64/Amstrad/Spectrum/C-16	Encore
12	5	Purple Saturn Day	Amiga/ST/PC/Amstrad	Exxos/Ere
13	26	Kings Quest IV	PC/Amiga/Atari ST	Sierra On-Line
14	16	Savage	Amstrad/C-64/ST/Amiga	Firebird
15	4	Pacmania	Amgia/ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Grand Slam
16	3	Bat man	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Ocean
17	6	Robocop	C-64/Amstrad/Spectrum	Ocean
18	2	Bionic Commando	C-64/Amiga/ST/Amstrad/Spectrum	Go!
19	-	Times of Lore	Amiga/Atari ST/C-64	Micro Prose
20	-	Zak McKracken	Atari ST/Amiga/PC/C-64	Lucasfilm Games
21	-	Crazy Cars II	Atari ST/Amiga/PC/C-64	Titus
22	13	Armalyte	C-64	Thalamus
23	9	Menace	Amiga/Atari ST/C-64	Psyclapse
24	-	Dragon Ninja	Amiga/ST/Amstrad/C-64/Spectrum	Ocean
25	14	R-Type	ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Electric Dreams
26	-	L.E.D. Storm	Amiga/Atari ST/C-64/Amstrad/Spec.	U.S. Gold
27	-	Hybris	Amiga	Discovery
28	wieder drin!	Pool of Radiance	Atari ST/C-64	U.S. Gold
29	-	Cosmic Pirate	Amiga/Atari ST	Outlaw/Palace
30	-	Sword of Sodan	Amiga	Discovery

TopTen/C-64

Spiel	Hersteller
1 Microprose Soccer	Micro Prose
2 The Last Ninja II	System 3
3 Bomb Jack	Encore
4 Thunderblade	U.S. Gold
5 Batman	Ocean
6 Armalyte	Thalamus
7 Robocop	Ocean
8 Times of Lore	Micro Prose
9 WEC Le Mans	Ocean
10 Pool of Radiance	U.S. Gold

Top Ten/ST

Spiel	Hersteller
1 Leisure Suit Larry II	Sierra On-Line
2 WEC La Mans	Ocean
3IK +	System 3
4 Elite	Firebird
5 Thunderblade	U.S. Gold
S Blasteroids	Image Works
7 Batman	Ocean
8 Purple Saturn Day	Exxos/Ere
9 Kings Quest IV	Sierra On-Line
10 Hostages	Infogrames

Top Ten/Amstrad

Spiel	Hersteller
1 WEC Le Mans	Ocean/Imagine
2 Bomb Jack	Encore
3 Savage	Firebird
4 Frank Brunos Boxing	Encore
5 Dragon Ninja	Ocean
6 Robocop	Ocean
7 R-Type	Electric Dreams
8 Pacmania	Grand Slam
9 Purple Saturn Day	Exxos/Ere
10 Batman	Ocean

Top Ten/Spectrum

Spiel	Hersteller
1 WEC Le Mans	Ocean/Imagine
2 Bomb Jack	Encore
3 Thunderblade	U.S. Gold
4 Blasteroids	Image Works
5 Frank Brunos Boxing	Encore
6 Pacmania	Grand Slam
7 Batman	Ocean
8 Dragon Ninja	Ocean
9 Double Dragon	Melbourne House
10 R-Type	Electric Dreams

Top Ten/Amiga

Spiel	Hersteller
1 IK +	System 3
2 Thunderblade	U.S. Gold
3 WEC Le Mans	Imagine/Ocean
4 Pacmania	Grand Slam
5 Hostages	Infogrames
6 Purple Saturn Day	Exxos/Ere
7 Bionic Commando	Go!
8 Elite	Firebird
9 Blasteroids	Image Works
10 L.E.D. Storm	U.S. Gold

Top Ten PC

Spiel	Hersteller
1 Leisure Suit Larry II	Sierra On-Line
2 Kings Quest IV	Sierra On-Line
3 Zak McKracken	Lucasfilm Games
4 Falcon F-16	Spe. Holobyte
5 Legend of the Sword	Rainbird
6 Roger Rabbit	Walt Disney Co.
7 Elite	Firebird
8 Gold Rush	Sierra On-Line
9 Crazy Cars II	Tltus
IOBattleChess	Electronic Arts

Hier geht's auf die Augen & Daumen

Programm: Tomcat, **System:** C-64/C-128 (Kass.), **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Players Software, Aldermaston, England, **Muster von:** Players.

Ein übliches, nicht gerade von der Spielidee besonderes Game mit vertikalem Scrolling und typischen Arcade-Anteilen präsentiert uns **PLAYERS** mit dem „aussagekräftigen" Titel **TOMCAT.** Die Story ist schnell erzählt: In der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts kommt der Bau künstlicher Inseln im All jäh zu einem Stillstand. Die Rechner (und die Software) haben sich verselbständigt und diese Inseln voll unter ihrer Kontrolle. Sie, der Spieler/die Spielerin, haben nun die Aufgabe, mithilfe einer TOMCAT-Maschine wieder Gesetz und Ordnung in das chaotische System zu bringen. Sie fliegen also mit Ihrem (riesengroßen und damit leicht zu treffenden) Kampf-Flugzeug los, um die Feinde zu vernichten (jetzt wissen wir auch, warum Tiefflüge immer noch „so notwendig" sind!). Am Ende eines jeden Bildes erscheint eine Art von Regenwurm, dessen Kopf, Glieder oder Schwanz (aus Letzterem feuert er sogar) man, wer weiß, wie oft, treffen muß, um ins nächste Level zu kommen (leider ist mir dies auch nach mehreren Versuchen nicht gelungen!).

Der Spielablauf ist der fast schon „übliche": Rechts-Links-Bewegungen zum Ausweichen und Positionieren; Feuer zum Zerstören der beweglichen oder stationierten Feinde...

Die Grafik ist ganz ordentlich; das Scrolling ausgezeichnet. Der Sound hebt sich wohltuend von dem momentan gebotenem „Leipziger-Allerlei" ab; während des Kampf-Vorgangs sind allerdings nur plumpe „Special FX" (Schußgeräusche) zu vernehmen. Aber, das macht ja fast jeder so. Die Steuerung ist etwas problematisch, weil zu zäh - das Schiff ist so flexibel wie 'ne Bahnschranke (viel zu langsam!!!). Auch die Schuß-Frequenz ist nicht gerade hoch, obwohl man etwas mehr Schnellfeuer gebrauchen könnte.da die Feinde da etwas flotter und offensichtlich technisch besser ausgerüstet sind. Dauerfeuer ist nicht möglich.

Wir beginnen also mit sechs Leben und dem einfachen Schuß nach vorn. Schon nach der einer halben Minute beginnt sich der „Feuer-Daumen" zu verkrampfen. So ist es also besser, die Stick-Sauger anzufeuchten und das Gerät auf den Tisch zu pappen. Nun nehme man den Zeigefinger (vorher bitte die Nägel schneiden!) und bearbeite das Knöpsken mit einer kontrollierten, aber schnellen Abfolge (man vergesse aber den Knüppel aber nicht!).

Jetzt schließlich können Sie sich den Feinden widmen, als da wären: Diagonal fliegende Hubschrauber (?), die wie Teile einer Pusteblume (auch Löwenzahn-Samen genannt) ausschauen; offensichtlich ferngesteuerte, sich auf einer Schiene befindliche „Kau-Bonbons", Panzer, Bodenstationen und magische Augen. Alle diese Gesellen feuern auch auf Sie. Außer bei den Bonbons erweist es sich als tödlich, mit den Feinden zu kollidieren.

So sollte man sich zunächst erstmal auf den Ablauf konzentrieren und ein paar Mal üben, da die Gegnerimmerwiederan derselben Stelle auftauchen.



TOMCAT in Space (C-64)

Sie sind somit nach dem 20. Versuch schon fast im Schlaf zu erledigen. Wichtig ist das Zerschießen der „Augen", denn manche von Ihnen (und dies ist dem Zufall überlassen; hier wiederholt sich nichts!) geben nach erfolgreichem Beschüß eine Zahl oder ein Symbol frei, das zu berühren ist. Folgende Zusatzwaffen hatte ich bereits an Bord: „2"=Doppelschuß; „3" = Schuß nach vorn und zwei diagonal; „B" = Doppelschuß nach hinten; „M" = Missile und „S" = Schüsse nach rechts und links. Jedesmal, wenn Sie getroffen werden, beginnen Sie an der Stelle, wo Sie aus dem Screen geschieden sind, wieder mit der Grundausstattung (eine Anzeige in Form von Icons macht's anschaulich). Zum guten Schluß, wie gesagt, erscheint der Wurm, den man vernichten muß, damit man auf einer anderen Insel weitermachen darf...

Ich finde, PLAYERS hat mit TOMCAT wieder einmal bewiesen, daß sie eine der besten Budget-Software-Hersteller sind. Wir haben zwar hier einen typischen Vertreter der „Coin-op-Umsetzungen", der zugegebenermaßen auch einige Schwächen aufweist. Dennoch: Das Game ist durchdacht; grafisch ansprechend und spielerisch nicht übel. Das Moment, das „zählt", ist aber sicherlich der überaus günstige Preis. Schade nur, daß man PLAYERS-Produkte in unseren Landen nur sehr selten findet und daß es bislang noch keine Disketten-Versionen gibt. Vielleicht ändert sich dies aber bald. Wer weiß?

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	9

HAU DRAUF

Programm: Street Warrior, **System:** C-64, **Preis:** ca. **10** DM, **Hersteller:** Silverbird, **Muster von:** British Telecom.

Gegen ein klassisches Beat'em up für 10 Mark wäre ja grundsätzlich nichts einzuwenden, wenn das Programm nicht so schlecht ist, wie **„STREET WARRIORS".** Da hat **SILVERBIRD** ganz einfach den Spielspaß vergessen. Zwar schlägt man sich mit allerlei Gegnern rum, die nach dem Tode Geldeinheiten freigeben, welche wiederum in Ausrüstungsgegenstände umgesetzt werden können. Aber die sture, schlecht zu steuernde Prügelei ist einfach zu langweilig, als daß man dieses Produkt empfehlen könnte. Sound und Grafik sind nichts Besonderes, die Story (es geht mal wieder gegen einen bösen Bandenchef) ist auch nicht zur Hebung des Niveaus angetan. Auch daß man den bösen Finsterling im fünften Level per Bombe zur Strecke bringen soll, macht das Ganze nicht interessanter. Man kann die Überschrift also bezogen auf die Programmkassette durchaus wörtlich verstehen: „Hau drauf!". Oder noch besser: Man gibt erst gar nicht 'nen 10er für die STREET WARRIORS aus. *str*



Kampf am Rande des Grabes (C-64-Fassung)

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	3

IM BLICKPUNKT

Originalität ist seine Stärke - ARCHIPELAGOS


„Archipelagos" besticht nicht nur durch zauberhafte Grafik...

Was sich auf den ersten Lauscher wie eine Versoftung von Solschenyzin's Archipel Gulag anhört, entpuppt sich bald als ein 16bit-Super-Game von LOGOTRON, das es (endlich) mal schaffen könnte,ganz weit oben in den Hitlisten zu stehen. Eigentlich merkwürdig, daß Games wie Star Ray oder Quadralien diesen Sprung nicht schafften, obwohl es sich um erstklassige Produkte, wie ich meine, handelte. Nun, das vorliegende Produkt mit Namen „ARCHIPELAGOS" ist ein 3D-Game (ausgefüllte Vektor-Grafik) auf „ganz friedlicher" Basis. Leider hatten wir nur die Möglichkeit, drei der halbfertigen „Archipels" (darunter auch Großbritannien!) zu sehen...

Programm: Archipelagos, **System:** Atari ST (Demo lag vor), Amiga, PC, **Preis:** soll bei etwa 75 Mark liegen, Hersteller: Logotron, London, England, **Muster von:** Logotron, **Erscheinungstermin:** laut Angabe „irgendwann im Frühjahr'89".

Nachdem wir schon mit dem erstklassigen *Prospector* (ASM berichtete!) beglückt wurden, haben wir nun ein weiteres Schmankerl im Laufwerk: **ARCHIPELAGOS. LOGOTRON** hat wieder einmal versucht, eine gewisse Originalität in ihre 16bit-Range zu bringen. Die Rohfassung des Games (drei Bilder) machte aber schon deutlich, daß der User sich, wenn der Sound und diverse Extra-Features erstmal „eingebaut" worden sind, auf ein originelles, technisch hervorragendes und interessantes Spiel freuen darf.

Astral Software, in Diensten von LOGOTRON, hat sich an dieses Projekt gewagt, um, wie die Jungs sagen, „ein gewaltfreies Spiel zu schaffen und sich in phantastischen SD-Landschaften mit Steinen und Bäumen rumzuschlagen". Genug der Appetit-Häppchen, kommen wir zur Story und zum Spielablauf (soweit dies aus der Demo abzusaugen war):

In ARCHIPELAGOS schweben Sie über einer Landmasse, die aus grünen (gesundes, sauberes Land), roten (infiziertes Land), gelben (Sandflächen) und braunen Feldern (infizierter Sand) besteht. Vor langer Zeit haben auf den insgesamt fünf verschiedenen Inseln Menschen gewohnt. Auf mysteriöse Weise jedoch ist die menschliche Zivilisation verschwunden. Übriggeblieben sind viele merkwürdige Pflanzen, Steine oder rote Eier, die das Blut der Menschen aufgesogen haben und nur darauf warten, das Land damit zu besudeln. Das Blaue ist übrigens das Meer- nur nicht reinfallen!

Erstaunlich ist nur, daß das Blut eine verheerende Wirkung auf das (noch) gesunde Land hat - es ist infiziert. So also versuchen Pflanzenteile und vor allem die surrealistischen Bäume, langsam, aber sicher die grünen Flächen auszurotten. Sie als Spieler sind nun mit der Aufgabe betraut, mit der Maus bewaffnet dies zu verhindern. Sie bewegen sich mit derlinken Maustaste nach vorn, nachdem Sie sich mit dem Scanner (rechte Taste) die gewünschte Richtung ausgesucht haben. Treffen Sie nun auf die Bäume, Steine oder die roten Eier (diese wachsen und wachsen, bis sie zerplatzen und ein Blutschwall-mit Donner und Doria! - über das Land niedergeht), so schießen Sie (linke Taste) auf die gefährlichen Biester; machen Sie sie unschädlich!

Die ganze Sauerei hat dann ein Ende, wenn Sie den Obelisken finden, der das Geheimnis der „Sauberkraft" in sich birgt. Zerstören Sie diesen, und die friedliche Welt darf weiterleben, das Gras darf wachsen, der Sand wird nicht besudelt ...

Selbst zu schaden kommen Sie, wenn Sie sich zulange auf den infizierten Feldern aufhalten, in den Treibsand geraten oder ins Meer fallen. Deshalb sollte man sich erstmal an die Steuerung gewöhnen, um die Desinfizierungs-Aktion zu starten (man kann übrigens mit Taste „F1" Land wieder begrünen oder aus Sand fruchtbares Areal machen). Technisch gesehen, ist ARCHIPELAGOS ein Werk, das wirklich keine Mekkerei aufkommen läßt: Die ausgefüllte Vektor-Grafik sorgt für „lebensnahe" Action; die Grafiken sind sauber und nett gezeichnet; das Scrolling ist butterweich.

Erwähnenswert sind noch einige Elemente, die zwar in der Anleitung vermerkt, aber im Demo noch nicht sichtbar waren: Der Sandmann, der Geist der zugerichteten Menschen, oder der Wirbelwind, die Seele der armen Kreaturen. Beide sorgen für erhebliches Durcheinander, wenn's darum geht, konzentriert zur Sache zu gehen.

Außerdem gibt es noch einige „strategische Probleme" - das Bewegen von Steinen und das Errichten von Brücken (um Landmassen miteinander zu verbinden), die dem Spieler einiges abverlangen werden.

Bleibt zu hoffen, daß der ausgezeichnete Eindruck des Demos auch im fertigen Spiel bestätigt. Dann könnten wir vielleicht sogar von einem „Spiel des Jahres" sprechen. Wir werden's Ihnen schon sagen, ist doch klar!

MANFRED KLEIMANN




... und butterweiches Scrolling ...

Wer war zuerst da, das Huhn oder das Ei?

Programm: Chuckie Egg, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM & Kompatible, **Preis:** Ca. 55 Mark, **Hersteller:** Pick & Choose, Manchester, England, **Muster von:** [T6]

Mit einer etwas eirigen Angelegenheit wartet das englische Softwarehaus **PICK & CHOOSE** auf. Denn bei **CHUKKIE EGG** dreht sich wirklich alles ums Ei…

Stellt Euch einfach einen aufregenden Bauernhof vor, nicht so eine stinknormale Brütfarm für Akkordhennen. Jedenfalls lebt Oberhennerich Chuckie (so genau konnte ich dies noch nicht klären) schon seit längerem auf einer solchen Farm. Zu seinem Job gehört es, die tägliche Produktion der zwölf Hühner, die sich unter seinen Fittichen befinden, sicher einzusacken, schließlich wollen alle Eierchen gehegt und gepflegt werden! Wie wäre d ie Welt doch schön, wenn nicht eine Entenfamilie in der Gegend wohnen würde, die einfach nichts mit Chuckie am Hut hat. Glücklicherweise wurde die Entenmutter in einem Käfig eingesperrt, so daß primär nur Gefahr von den Abkömmlingen droht. Aber manchmal öffnet sich auch die Käfigtüre, und Mutter Duck flattert wie wild in der Gegend umher. So ist es also ratsamer, möglichst schnell alle zwölf Eier in Beschlag zu nehmen. Nebenbei kann Freund Chuckie auch einigen Bonus in Form von Korn einheimsen, um seinen Kontostand aufzubessern. CHUCKIE EGG beinhaltet vier Stages • acht Level, also sage und schreibe 32 verschiedene Screens (wowl).

*Jumpman, Flip-Flop & Loder*runner-derGedanke an solche Spiele ruft mir wieder die Zeit der „Lauf-Hüpf-Kletter-Sprung"-Spiele lebhaft ins Gedächtnis. Wer schon seit längerem diesen goldenen Zeiten hinterhertrauerte, kann getrost auf die neueste, technisch aufgemotzte 16 bit-Variante dieses Spielethemas blicken: CHUCKIE EGG.

Wie so oft in letzter Zeit zeigten sich keinerlei Unterschiede zwischen der Atari ST- und der Amiga-Fassung. Von kleineren Feinheiten abgesehen glichen sich beide Version wie ein Ei dem anderen. Leider konnte ich nicht die PC-Version unter die Lupe nehmen, es müssen aber wohl nur geringere Abstriche (bei entsprechender Konfiguration) gemacht werden. Schon das Titelbild läßt erahnen, daß langsam aber sicher die 16 Bitter an die Stelle der kleinen Brüder treten, denkt man noch an die grafischen Spirenzien bei den 8 Bittern.

Bis zu vier Spieler können sich an dem lustigen Spielchen beteiligen. Denn komisch mutet es schon an, das Eiereinsammeln. Die Hintergrundgrafiken, welche zumeist ländliche Begebenheiten darstellen, mögen noch zum Spielthema passen. Etwas anders verhält es sich da mit den zahlreichen Plattformen und Fahrstühlen, auf denen sich das eigentliche Geschehen abspielt. Das Ganze wirkt durch diese Komposition etwas „unecht", es fehlt halt die ländliche Frische. Ein Vergleich zu den Krafrano/d-Abwandlungen (ich meine die mit den schönen Hintergrundgrafiken) fällt hier nicht besonders schwer. Genug davon, wenden wiruns lieber derGrafikan sich zu.

Die besagten Hintergrundgrafiken, die jedes Level verzieren, sind wirklich sehr schön gezeichnet worden. Farbenfroh und abwechslungsreich, so würde ich sie jedenfalls bezeichnen. Im Gegensatz dazu wirken die Plattformen, Leitern etc. trotz ihres kräftigen Rottons eher blaß, da sie viel zu wenig Abwechslung bieten, viel zu einfach gemacht wurden. Eine weitere Enttäuschung blieb mir auch beim Anblick der Sprites nicht erspart. Bis auf Mutter Ente, die ihrerseits stark vereinfacht gezeichnet in Erscheinung tritt, lassen die übrigen Figuren „einige" Anstrengung seitens des Programmierers erkennen. Sehr viel kleiner hätte er die Sprites nämlich nicht mehr zeichnen können. Aber auch jetzt muß man schon zweimal hingucken, um etwas Bewegliches auf dem Screen zu entdecken. Von den Eiern und dem Korn will ich erst gar keine Worte verlieren.

In ähnlicher „Stärke" präsentierte sich die Steuerung, die großer Gewöhnung bedarf, will man nicht gleich die Flinte ins Korn werfen. Gerade bei den Leitern ergeben sich die schärfsten Probleme, die zumeist tödlich enden. Denn wenn es mal schnell gehen soll, scheint Chuckie förmlich an der Leiter zu kleben. Ebenso erfordern Sprünge auf bewegliche Plattformen großes Glück. Mit der Zeit findet Ihr aber sicherlich den richtigen Dreh heraus.den eigenen Hahn über die Plattformen zu hetzen.

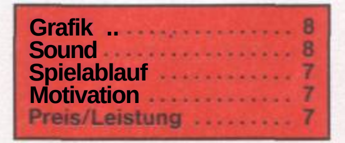


„Lauf-Hüpf-Kletter-Sprung"

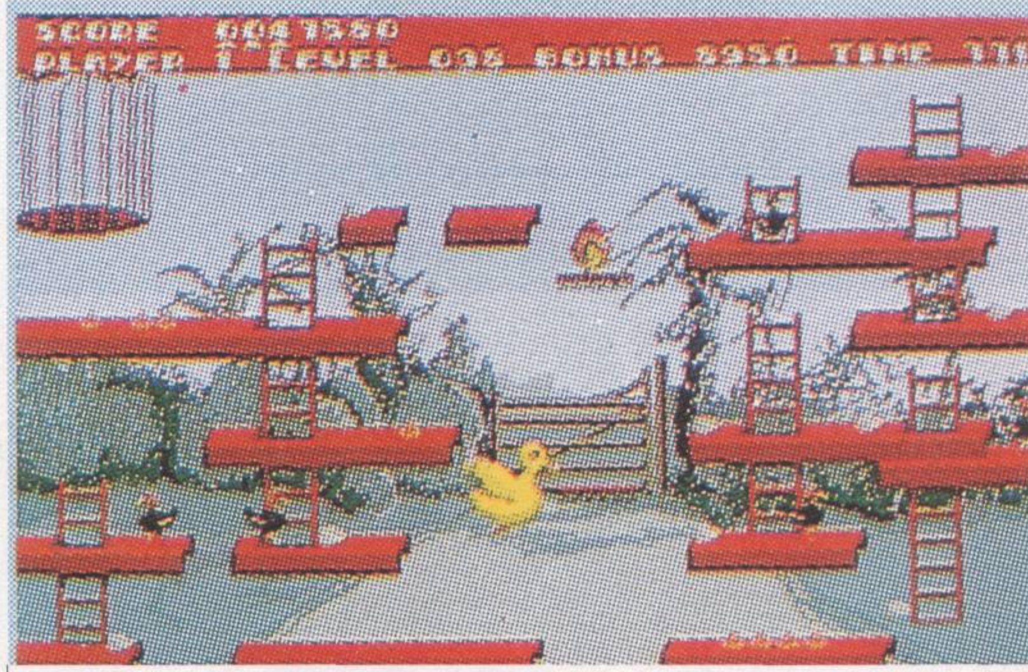
Aufgrund der hohen „Anforderungen" (erst in den späteren Levels) dürfte sich die Motivation bei Fans dieses Genres auf einem Höhepunkt befinden. Die Entlein lassen sich jedenfalls nicht überspringen, so daß manch' haarige Situation auf Euch warten wird, aus der Ihr Euch meist nur schwer wieder herauswinden könnt. Grafisch und steuertechnisch konnte CHUCKIE EGG zwar nicht so ganz überzeugen, ich erinnere nur an die Plattformen im Hühnerstall, wogegen der Rest so einigermaßen stimmte. Dazu ertönt noch eine flotte Musi, was will man mehr?

Trotzdem ist CHUCKIE EGG **nur** für absolute Fans zu empfehlen, denn sehr neu ist die Idee nun weiß Gott nicht. Dennoch ein ganz ordentliches Game.

Torsten Blum



Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Glückliche Hühner, unglückliche User?

Fotos (2): ST

Jump Machine

Der aprillige „Flop des Monats" ist (obwohl schon einige Zeit im Handel) KINGSOFT's JUMP MACHINE. Er liegt in puneto Grafik, Sound und Spiel-„Witz" ganz klar an letzter Stelle aller in dieser ASM getesteten Programme. Es handelt sich um ein Jump 'n' Run-Game, das wir in ähnlicher Form schon auf zahlreichen 8bi-Rechner in den Jahrgängen '83/'84 (jetziges Jahrhundert!) gesehen haben. Nun ist diese Art von Spiel auch auf dem Amiga zu haben - und das für 40 Mark... Gleich vier ASM-Redakteure haben einen kleinen Beitrag zu diesem Produkt geleistet. Lest mal, was die von JUMP MACHINE halten!

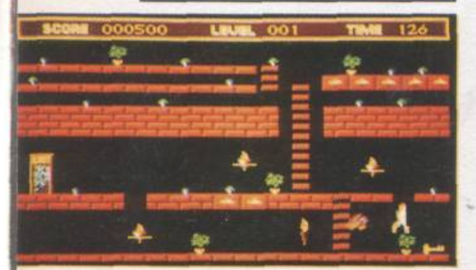
Wie ersonnen, so zerronnen

Beginnen soll der Manni:

Programm: Jump Machine, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** Ca. 40 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Aachen.

T~\as Wichtigste in kürze: **L^JUMP MACHINE** von **KINGSOFT** ist ein billiges (Qualität) Hüpf-Kletter-Diamanten-und - Schlüssel - Aufsammei - Spiel, das derartig viele Schwächen in Sachen Grafik (uralt), Animation (Männchen läuft, wie's ausschaut auf einem Skateboard... oder so; steigt einbeinig und unpräzise Leitern rauf) und Spielablauf (Diamanten aufsammeln, Schlüssel holen und zur Telefonzelle „skaten") aufweist. Desweiteren wird man von Zeit zu Zeit von irgendwelchen fliegenden Monstern oder Gegenständen, die wie aus heiterem Himmel anfliegen, getroffen. Ducken iss nich! Fazit: Diese Scheibe ist kein Hit! Dieser Testbericht entspricht den Tatsachen; er ist nicht manipuliert oder „ulipuliert" (Letzterer folgt jetzt!). JUMP MACHINE ist ein Game, das eigentlich gar nicht erst hätte erscheinen dürfen. Schade: „Wie ersonnen, so zerronnen!" *Manfred Kleimann*

Grafik	2
Sound	1
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	0



JUMP MACHINE, so heißt er also, dieser Viertel-Flop der Ausgabe. Günter Krämer heißt der Autor des Programms, ich heiße Uli und der Weihnachtsmann ist ein netter Onkel. Ich glaube, damit habe ich schon einen Großteil der Begeisterung dargestellt, zu der die JUMP MACHINE mich hat aufleben lassen können. Dieses Programm ist-trocken gesagt-em Witz, und wenn ich jetzt sagen würde, daß ich das in irgendeiner Form bedauere, dann wäre das von vorne bis hinten gelogen. Was mir gleich beim Einladen des Programmes auffiel: Man war nicht ganz ehrlich beim Erstellen des Programmes. Schaut man sich das Titelbild an, so erkennt man deutlich (falls man es kennt) diverse Grafiken aus dem Rollenspiel *Phantasie III* wieder. Im Spiel selbst sind diese, wenn auch leicht modifiziert, ebenfalls wiederzufinden. Den nächsten Hammer hat man sich beim „Level-Editor" geleistet. „Sie können beliebige eigene Level erstellen mit dem komfortabelsten Editor, den es gibt: mit DPaint!" heißt es hier. Nicht nur, daß es verboten ist, es ist eine schlichte Unverschämtheit! Was das Game an sich angeht - auch als PD-Software wäre es wohl nur Mittelklasse...

Uli

Grafik	1
Sound	2 (Soundtracker)
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	0

Also, was KINGSOFTsich dabei gedacht hat, dieses Spiel zu veröffentlichen, das hätte ich wirklich gern mal gewußt. Jump-and-run, schön und gut, aber sinnvoll spielen sollte man's schon können. Nicht nur, daß die Animation der Spielfigur unter aller Kanone ist, man hat auch wichtige Bewegungsmöglichkeiten der Figur verschlafen. Oder wie soll man das sonst verstehen, daß man sich vor herannahenden Feinden nicht ducken kann, wenn man schon keine Möglichkeit zum ballern hat. Bei der Gestaltung des Raumes istdermehrmalige Lebensverlust schon vorprogrammiert (im wahrsten Sinne des Wortes). Was also soll an diesem Spiel Spaß machen? Selbst wenn man von der mikkerigen grafischen Gestaltung absieht, hier wurde derart mit der Programmierung geschlampt, daß man nurdie Hände über dem Kopf zusammenschlagen kann. **JUMPMACHINE** ist noch nicht mal die Diskette wert, auf die man dieses (Sch)Machwerk kopiert hat. Ob KINGSOFTdamit nicht selbst in die Grube gefallen ist, die man dem ahnungslosen Käufer hat graben wollen? *Martina Strack*

Grafik	2
Sound	2
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	0

Bernd meint:

Auch ich hatte das zweite hafte Vergnügen, mir **JUW MACHINE** ansehen zu dürfet (müssen?). Schon ein ers;a Blick auf das Game ließ mic? Schlimmes befürchten. Dassoll man sich durch die grs^sehe Präsentation eines Spies natürlich nicht zu sehr bee - flussen lassen. Denn: Waj zählt, ist die Spielbarkeit eine! Programms, sein Unterhaitungswert. Dies entscheice vorrangig darüber, ob man e • Spiel empfehlen kann oder c: „vor dem Ankauf gewarnt weden muß". Nun gut, ich habe malso JUMP MACHINE für Euer reingezogen, und ich muß gestehen, meine schlimmsten Befürchtungen wurden nocübertroffen.

Das Dilemma beginnt mit de' lieblos gezeichneten Spielfigur, die mittels Leitern die verschiedenen Ebenen dieses simplen Gerüstspiels erreich: Die Bewegungen derFigursinc derart schlecht, daß man ihnen mit dem Begriff „Animation* über die Gebühr schmeichelr würde. In der Waagerechten bewegt sich unser Held, als würde er auf Schlittschuher dahergleiten. Besteigt er die Leitern, so benutzt er hierzu keineswegs seine Beine, wie man es von jedem normalen Menschen erwarten könnte sondern er schwebt bewegunglos in die Lüfte.Ansonsten kann der Bursche noch springen, allerdings mangelt es ihm an der Fähigkeit, sich zu dukken. Dies jedoch wäre schon dringend vonnöten angesichts der des Weges fliegenden Aliens,denen man nuraufdiese Weise entgehen könnte. So aber beißt man ein ums andere Mal insGras.beginntwiedermit der untersten Ebene - das heißt, das tut man natürlich nur dann, wenn man nicht schon längst verzweifelt ist. Bei mir jedoch war dieser Punkt nach einigen gutgemeinten Versuchen erreicht; dies umso mehr, als ich bei etwas Nachrechnen darauf kam, daß man für rund vierzig Programme vom Kaliber eines JUMP MACHINE schon einen Amiga kaufen kann. Und vierzig solcher „Spielverderber" hat man schnell zusammen, wenn man nicht aufpaßt! *Bernd Zimmermann*

Grafik	1
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Leider passierte uns an dieser Stelle in der vorigen Ausgabe selbst ein Flop: Versehentlicherweise brachten wir das deutsche ATLANTIS-Label aus Hürth mit den Flop-Herstellern ATLANTIS aus Großbritannien direkt in Zusammenhang, indem wir eine Diskette mit dem Logo der Hürther Firma ablichteten. Wir möchten nun darauf hinweisen, daß ATLANTIS aus Hürth nichts mit den März-Flops zu tun hat.

Gut gemachtes Jump-and-Run!



Overlord is watching you...

Programm: Wizmo, **System:** Amiga, ST (beide getestet), **Preis: Ca. 49** DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** siehe Hersteller.

WIZMO ist der Titel eines gut gemachten Jump-an-Run-Games aus dem Hause **KINGSOFT.** Sie übernehmen in diesem Spiel die Rolle eines Zauberers, der den Overlord, den übelsten Dunkelmann,den das Universum zur Zeit aufzubieten hat, in die ewigen Jagdgründe schicken soll. Zu diesem Zwecke müssen Sie mehrere Spelts (Zaubersprüche) aufsammeln, die verschiedene Arten von Feuerkraft und noch einige andere Überraschungen für Sie, bzw. die Aliens, bereithalten. Aliens gibt es überall in dem Labyrinth, das sich sowohl in der Erde als auch im Schloß des widerlichen Overlords befindet. Dieses Labyrinth gilt es zu durchstreifen. Teleporter sorgen für die nötigen Ortsveränderungen und auch Fahrstühle mannigfaltiger Art stehen zum Aufstieg zur Verfügung. Steuerung und grafische Gestaltung machen dieses Spielchen zu einem wahren Vergnügen, wobei besonders die gute Anleitung mit Karte und anderen Hilfen noch zu loben ist.

Alle Schlüssel, die gefunden werden müssen, um die verschiedensten Türen zu öffnen, sind aufgezählt, alle Spells, die man benötigt, ebenso, wie Zusatzgegenstände, die man finden kann und soll. Über allem steht der Overlord, der ständig neue Aliens im Labyrinth entstehen läßt. Trotz der vielen Hilfen muß man es erstmal schaffen, an den Biestern vorbeizukommen, ohne allzuviel Energie zu verlieren. Ein „Energizer-Spell", der bis zu fünfmal benutzt werden kann, tut's brenzligen Situation allerdir;; auch schon mal.

Nach dem Einladen ist e= möglich, die Tastenbelegir: neu zu definieren, sich c e Highscores anzuschauen oae direkt ins Game einzusteige. Die Joysticksteuerung leichtgängig. Grundsätzlic sollte man nach dem Verlasse eines Raumes erstmal anha ten, da sich oft am Beginn de; anschließenden Screens e Aufzug oder aber auch ein Ac grund befindet. Kleinere Stürze verkraftet die Spielfigur, ohne viel Aufhebens darum zu machen. Fällt man aber zu tief, s: verliert man eines der drei Leben. Die naivanmutenden Figuren und Hintergründe sind ordentlich gezeichnet, das Game macht Spaß, auch wenn das Spielprinzip nicht neu ist. De" Preis wird durch die Leistung gerechtfertigt.

Martina Strack

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

SUPER

Programm: Zamzara, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Rack'it, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson Consultants.

Budget Software haftet eigentlich doch noch immer der Makel an, bestenfalls für die Veröffentlichungen von „Nachpressungen" alter, bekannter Vollpreisprodukte zu sorgen (und das in Massen, damit...Ihr wißt schon!). Mag dieserVorbehalt in vielen Fällen auch begründet sein, auf **Hewson's RACK'** IT-Label läßt sich dieser nicht anwenden. Was hier schon seit geraumer Zeit an hochklassigen Eigenproduktionen veröffentlicht wird, sucht in der Preisklasse zwischen 10 und 20 DM seinesgleichen und kann den aufwendig verpackten Mogelpackungen anderer Softwarehäuser durchaus das Wasser reichen.

Auch Jukka Tapanimaki's **ZAMZARA** fügt sich nahtlos in diese Reihe über jede Kritik erhabener Erzeugnisse ein, obwohl inhaltlich kaum Neuland betreten wird: ^ ^ ^ ^ H

Sie schlüpfen in die Rolle eines Außerirdischen, der den Kreaturen des Schweizer Horrorkünstlers H. R. Giger alle Ehre machen würde, und durchwandern eine Vielzahl von links nach rechts scrollender Level. Die gespenstisch anmutende Szenerie wird von nicht weniger obskuren Gebilden bevölkert, die der Spielfigur aus nur schwer ergründbaren Motiven heraus nach dem Leben trachten. Die Dramaturgie der Geschichte will es nun so, daß Sie keineswegs bereit sind, als Kanonenfutter verheizt zu werden und deswegen unter Einsatz modernsten Kampfgeräts die Schädlingsbekämpfung aufnehmen. Ihr reichhaltiges Arsenal garantiert chemiefreier Waffen umfaßt unter anderem: Standard-Laser, Dauerfeuer, vier Schußformen und drei auf unterschiedliche Art und Weise reflektierende Strahler. Doch trotz dieser scheinbaren Pluspunkte darf die konventionelle Überlegenheit des Gegners, der sich Ihnen mit dem Mute der Verzweiflung entgegenstellt, nicht unterschätzt werden. Bis zu 40 Sprites bewegen sich gleichzeitig über den Bildschirm, ohne das hohe Tempo auch nur im geringsten zu drosseln.

»Für mich gibt es zur Zeit kein vergleichbares Action-Spiel auf dem 64er-ZAMZARA, find' ich echt super!«

Für reichlich Hektik ist gesorgt (Foto: C-64).

ZAMZARA ist ein kleines ästhetisches Meisterwerk: Jede Angriffsformation ist durchdacht, die Bewegungsabläufe der Spielfiguren fließend und deswegen überzeugend. Die Hintergrundgrafiken stilvoll und in der Art ihrer Farbwahl Klassikern wie beispielsweise *Armalyte* beinahe ebenbürtig. Darüberhinaus wird das Ohr des Betrachters (oder eher „Beschauers"?) mit eingängiger Rockmusik verwöhnt, die hauptsächlich durch die Qualität der gesampelten Gitarre besticht. jHfr

Daß Autor Tapanimaki beim Spielwitz nicht gespart hat, stimmt um so positiver, da man auf die hundertste Variante des Genres selbst bei technischer Perfektion hätte verzichten können. Die Angreifer sind intelligenter als man vermuten würde, und der zu Beginn recht niedrige Schwierigkeitsgrad wird langsam, aber beharrlich gesteigert. Für derart wenig Geld gibt es zur Zeit kein vergleichbares Action-Spiel auf dem C-64. Wer jetzt nicht zugreift, ist selber Schuld.

• ^ *Klaus Vill*

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	11

IM BLICKPUNKT: Wenn TOM & JERRY bei MAGIC BYTES dem BEAM-Boom verfallen..

Die Versoftung der guten alten Comic-Strips hat doch was für sich, denn nicht umsonst klettet das Fernsehen immerwiederMillionen Fans aller Altersgruppen an sich, wenn die alten Trickfilmpuppen auf der Mattscheibe tanzen. Grund genug, sich auch mal derTrickkiste anzunehmen, um die lustigsten Figuren auch via Computer weiterleben zu lassen. Das Gütersloher Softwarelabel **MAGIC BYTES** hat mit der Umsetzung solcher Klassiker in der Vergangenheit sehr gute Erfahrungen gemacht. Prototyp oder „Versuchspaulchen" dieser Software-Kathegorie war - wir erinnern uns - die tollpatschige, aber dennoch stets gelassene Großkatze, der *Pink Panther.*

Noch im Laufe dieses Monats bekommt man es mit zwei weiteren quirligen Gesellen der Trickfilmkunst zu tun, bekannt als die beiden ewigen Streithähne, die sich ständig eins auszuwischen versuchen, die aber im Inneren ohne den anderen gar nicht leben möchten. Die Rede ist von niemand geringerem als **TOM** & **JERRY,** dem unzertrennlichen „Katz' und Maus - Gespann" aus den Vorabendserien öffentlich-rechtlicher Fernsehanstalten. Hierbei ist es MAGIC BYTES hervorragend gelungen, die typischsten Merkmale der Trickfilmatmosphäre auf den Screen umzusetzen und die Charaktere beider Helden sehr genau darzustellen. Die Amiga-Vorversion läßt schon auf den „ersten Klick" sehr detaillierte Vorgehensweise während der Entwicklung erahnen. Der zur Verfügung stehende Raum in der : einstigen) Trickfilmwohnung ist durch mühevolle Möblierung sehr gut genutzt worden Screenshot!). Auch die sich bewegenden Sprites sind - wenn auch recht niedlich-schön gezeichnet worden, nur auf's Ruckein wollten „Katz' jnd Maus" wohl nicht so ganz verzichten. Aufgabe des Users wird sein, in die Rolle des kleinen JERRY zu schlüpfen, um den gehässigen und stets mißgönnischen TOM durch geschicktes Steuern auszubooten. Mittelpunkt der Rangelei wird bei MAGIC BYTES viel Käse sein -bitte versteht mich jetzt nicht falsch-, denn nichts macht Mäusen ja bekanntlich mehr Vergnügen, als ein gutes Stück Käse (Esrom, oder so!). Derer liegen wahrlich genug in der Wohnung herum, und wenn's mal brenzlig wird, dann kann der kleine JERRY einfach ins rettende Mauseloch schlüpfen, wo auf ihn eine recht stressige Überraschung wartet...

Zu haben wird der Trickfilmspaß in Kürze sein, die Gütersloher sprechen von Mitte April. Freuen können sich darauf alle Besitzer eines C-64, Amiga oder Atari ST.zum Gelde konnte man bis Redaktionsschluß noch keine genaue Angabe machen, dazu dann mehr im folgenden Test.

Außer der Trickkiste hat die Crew jedoch noch so manch' anderes heißes Eisen im Feuer. Neben einigen sehr aufwendigen Games, die im Laufe des Jahres den Markt erobern sollen, bietet der Hersteller ab sofort zwei spaßige Programme an, deren Aufbau relativ einfach, dafür aber um so origineller gestaltet wurde. Wie aus der Überschrift schon erkennbar ist, handelt zumindest eines der beiden Games vom Beamen. Für den Amiga schon zu erstehen, für C-64 und ST im Laufe dieses Monats auf dem Weg zum Ladentisch, ist ein Spiel, welches schon aufgrund seiner Idee sehr boomverdächtig ist: **BEAM.** Der Spieler steuert seinen Stream-Line-Glider mit Joystick -wahlweise über Direkt- oder die berüchtigte Roketfunktion- durch eine nüchtern gehaltene Landschaft, bestehend aus kleinen Quadraten mit unterschiedlicher Symbolik. Wichtig hierbei ist das Erkennen der Symbole, denn einige können für den Glider lebensgefährlich werden.

Die Aufgabe des Spielers besteht darin, mit dem Glider das rote Energiefeld zu erreichen, sich aufzuladen und mit dem „Saft" andere (erkennbare) Energiefelder zu aktivieren. Nach jedem gelungenen Versuch bildet sich eine Energielinie zwischen den jewt"igen Feldern, die nun nicht mehr zu überfliegen sein wird. Man sollte sich also von vornherein über die günstigste Vorgehensweise im klaren sein, da man schließlich den Screen auch noch unbeschadet verlassen muß. Erschwert wird die ganze Aktion durch das Vorhandensein verschiedener Gegenstände, die dem labilen Glider bei Berührung schnell den Garaus machen. Man glaubt zu Anfang nicht, welchen Ehrgeiz man während des Games entwikkeln kann. Also Vorsicht, wer BEAMEN möchte, sollte Ruhe und Zeit en masse mitbringen. Damit der Spaß auch seinen Preis hat, verlangen die MAGIC BYTES für den C-64 schon knappe 50 Mark (Kassette: Ca.30 Mark), über die anderen Versionen schwieg man sich bislang noch aus...



Ein gewagter Sprung - und schon ist das Gebiß hinüber...
Fotos (2): Amiga

Das zweite Eisen im Feuer erscheint unter einem anderen Label der Firma **MICRO-PARTNER** , welches schon im vergangenen Jahr mit *Spinworld, Gunshoot* und *Powerstyx* einiges Aufsehen erregte: Unter der Herstellerbezeichnung **AXIOM** erscheint ebenfalls in diesem Monat ein reines Amiga-Produkt mit dem Titel **TRIPPLE X.** Freunden der Spielkathegorie *Pacman* und *Bubble Ghost* wird auch diese „leichte Kost" sehr zusagen.

Man steuert bei TRIPPLE X einen roten (Gummi-)Ball durch ein Labyrinth, welches von gefräßigen Geistern und bissigen Pflänzchen beherrscht wird. Warum? Tja, zum einen des Spielens wegen,zum anderen, um all die blinkenden und wertvollen Gegenstände aufzusammeln, die sich dann im Score dafür erkenntlich zeigen. Die Labyrinthmauern bestehen aus dicken Wackersteinen, die man per Feuerknopf zerstören, verschieben oder auf unliebsame Wesen fallen lassen kann.

Für 59,95 DM erhält der Kunde ein unkompliziertes Game für den Feierabend, welches gestreßten Nerven schnell wieder auf die Sprünge helfen wird. Sehr angetan war ich vom fröhlich-fidelen Sound meines Demo-Produkts, der allerdings nur die Ladezeit versüßt...mehr dann auch darüber in unserer Mai-Ausgabe. *Matthias Siegk*



Und hier ein Blick in die Programmierabteilung von MAGIC BYTES!

Ja, wo fliegen 'se denn ...?

Programm: Vindex, **System:** Amiga, **Preis:** ca. **60 - 70 DM, Hersteller:** Turtle Byte, **Muster von:** Turtle Byte, Köln.

Ein neues Programm des deutschen Herstellers **TURTLE BYTE** mit dem Namen **VINDEX** wird das Herz der „Ballerspielfreunde" höher schlagen lassen. Ähnlich wie z.B. bei *Space Harrier* haben Sie hier die Aufgabe, mit einem schnittigen Raumgleiter anstürmende Aliens zu vernichten. Die Story zum Spiel lautet wie folgt: Man schreibt das Jahr 2215. Die menschliche Rasse ist mittlerweile bis in die Tiefen der Galaxis vorgedrungen. Überall, wo es strategisch wichtig war, gibt es entsprechende Stützpunkte im All, und im großen und ganzen herrscht Friede zwischen den Völkern des Universums. Doch da gibt es noch einen Oberfiesling mit dem Namen Trantos, der so etwas wie ein intergalaktischer Outlaw sein könnte. Die allumfassende Macht ist sein Ziel, und Auseinandersetzungen mit ihm und seiner Flotte sind überall gefürchtet. Als Spieler haben Sie nun die Aufgabe, mit Ihrer Eliteeinheit „Vindex" (bestehend aus fünf Raumschiffen) das Domizil dieses Tyrannen ausfindig zu machen und ihndannfüralle Zeiten zu vernichten. Da Sie alsbald die Nachricht erreicht, daß Trantos mal wieder auf einem Planeten namens Ferran Zoff macht, fassen Sie sich ein Herz und gehen auf Kollisionskurs. Nach dem Laden des Programms begegnen Ihnen die ersten Kampfmaschinen von Trantos bereits in der Planetenumlaufbahn im All. Im ersten Level werden Sie von zahlreichen Kampfschiffen und riesigen Feuerbällen angegriffen, denen Sie entweder ausweichen oder durch gezielte Salven aus der Laserkanone den Garaus machen sollten. Ist die erste, schier endlos erscheinende Attacke der Angreifer abgewehrt, erreichen Sie die Planetenoberfläche, und das zweite Level beginnt.



Noch sind 'se 'ne Ecke weg, aber nicht mehr lange...

Hier wird es grafisch noch interessanter. Die auf dem Bildschirm sichtbaren Sprites sind sowohl zahlreich als auch grafisch recht ansprechend gezeichnet und animiert. Teilweise wimmelt es nur so von anstürmenden Gegnern auf dem Bildschirm. Insgesamt gibt es neun Level, die man bewältigen muß, um den gefährlichen Trantos niederzumachen.

Im letzten Level erscheint ein riesiger Kampfroboter, der Raketen spuckt und auch sonst den Höhepunkt des Programms darstellt. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, der durch Minenfelder führt und noch so manche gefährliche Begegnung der besonderen Art für Sie bereit hält.

Die Bewertung sieht folgendermaßen aus: Die Grafik ist gut und auch schnell genug (bedenkt man, wie viele Sprites z.T. auf einmal auf dem Bildschirm erscheinen). Der Sound ist durchschnittlich, die Kampfgeräusche im Spiel sind recht ordentlich, die Titelmelodie könnte besser sein. Der Spielablauf ist o.k., da jedes neue Level interessante Überraschungen bietet. Auch die Joystick-Steuerung funktioniert einwandfrei. Die Motivation ist, bedingt durch den hohen Schwierigkeitsgrad (nicht unspielbar!) und die sich zum Teil noch steigernde Grafik, hoch. Das Preis/Leistungsverhältnis ist für das, was geboten wird, ebenfalls in Ordnung. Bleibt unterm Strich der Hinweis, daß VINDEX zwar nichts weltbewegendes Neues bietet, aber durchaus keine Konkurrenz scheuen muß. Als Baller-Freund sollte man sich das Game nicht entgehen lassen.

Im Spiel ist übrigens ein Trainer eingebaut, bei dem erst noch herausgefunden werden soll, wie er funktioniert.

U.W./str



Uff, das war knapp - aber die nächsten warten schon ...

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

GEMETZEL

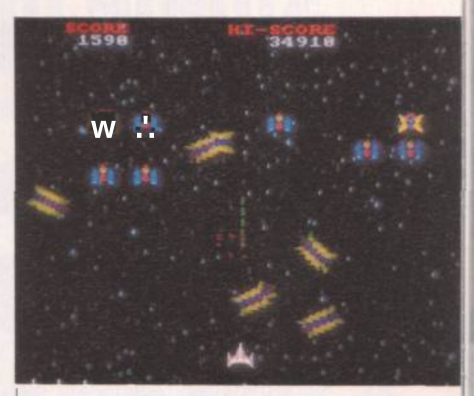
Programm: Galaxy '89, **System:** Amiga, **Preis:** ca. **40 DM,** **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Kingsoft.

Beginnen wir dieses Test doch mal ganz locker und flockig mit einem kleinen Ratespiel: Welches der folgenden Worte paßt nicht in die Reihe: *Galaga, Galaga '88,* **GALAXY** '89 ? Na, habt Ihr die Lösung? Richtig! Sie passen alle zueinander!

Der Grund für diese Übereinstimmung liegt aber beileibe nicht nur im Namen, vielmehr zeichnet sich besonders das letzte Produkt, ein Shoot-em-up aus dem Hause **KINGSOFT,** durch gewisse „Ähnlichkeiten" zu den beiden *Galaga*-Klassikern aus. Auf die Spielbeschreibung können wir dabei logischerweise verzichten, denn worum's geht, wird spätestens dann klar, wenn der erste Level beginnt. Dann fliegen nämlich verschiedene Angriffsgeschwader in der Form kleiner Aliensprites auf den Bildschirm und vereinigen sich zu einer großen Staffel in der oberen Bildschirmhälfte, die sich dann gierig auf das kleine, armselige Raumschiffchen des Spielers stürzt, das sich zu allem Unglück nur horizontal bewegen läßt.

Mag dieses Spielprinzip auch noch so simpel sein, jedenfalls unterhält es schon ganze Generationen von Spielern in den verschiedensten Varianten. Das Geheimnis des Erfolges von GALAXY '89 und all den anderen Vettern ist wohl die hohe Geschicklichkeitsprüfung beim Ausweichen der Feinde sowie die Möglichkeit, zwei eigene Raumschiffe zu koppeln. Dazu muß man das eigene Raumschiff von einem „Beamer„ fangen lassen und diesen dann beim nächsten Anflug mit dem nächsten eigenen Schiff vom Himmel holen - und schon habt Ihr zwei Bleispritzen (oder Laserkanonen?). GALAXY'89 bietet dieses Feature natürlich auch und verzichtet nicht mal auf die beliebten Bonusrunden, in denen ein Spezialbonus winkt, falls alle durchfliegenden Geschwader vom Bildschirm gepustet werden. Eins jedoch ist bei KINGSOFT's Spritegemetzel gaaanz anders als bei allen anderen (yeah!): Jetzt kann das eigene Raumschiff nämlich noch quer schießen! Einfach den Joystick diagonal nach oben oder unten links bewegen, und schon hebt das Schiff ein Beinchen und...

Diese Option ist so manchesmal bitter nötig, denn selten sah ich Feindgeschwader so mieß und wild heranfliegen, während sie gleichzeitig fast den gesamten Bildschirm mit (wenn auch langsam „herabfallenden") Schüssen abdekken. Dies heißt aber keineswegs, daß das Game unspielbar wäre, es zeigt halt ab und an unnötige Härten, die durch geschicktere Animation hätten umgangen werden können. Andererseits muß man den KINGSOFT-Programmierern zugutehalten, daß sie ein saubereres Backgroundscrolling produzierten, das neben einer Unzahl von Sternen noch ab und an ein paar Grafiken auf die Mattscheibe bringt. Recht flüssig und ruckelfrei sind auch die Sprites, und der Sound (inklusive den FX) besteht zu 99% aus digitalisierten Musikfetzen von „Kampfstern Galactica". Das restliche eine Prozent besorgt übrigens das Ladegeknarre der Amiga-Floppy.



Der Amiga und die unergründlichen Tiefen des Weltraums.

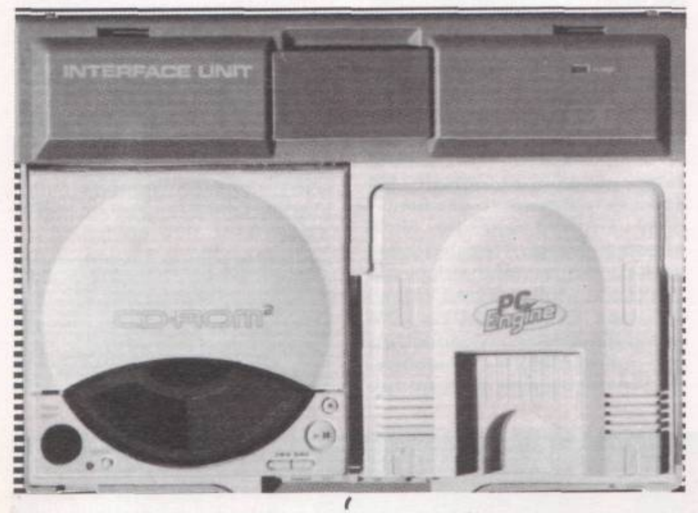
Bleibt anzumerken, daß GALAXY'89 für seine vierzig Märker durchaus befriedigenden Spielspaß bietet, zumal bisher kaum Ballerspiele dieser Art für diesen Rechner erschienen sind. Allerdings warte ich bereits gierig auf die Umsetzung von *Galaga '88,* denn der Automat wird mir langsam ein bissei teuer... *Michael Suck*

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	7

Spiele per Laser - Der echte Luxus?

Produkt: CD-Rom incl. Fighting Street, **System:** PC-Engine, **Preis:** 1300 DM, **Hersteller (CD-Rom):** NEC Japan, **Hersteller (Fighting Street):** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** [28].

Endlich ist es da, das CD-Rom für die PC-Engine. Es ist ja schon für so manche Computer erhältlich, doch für 'ne Konsole, das hat's noch nicht gegeben. Zumindest bis zum jetzigen Zeitpunkt! Und softwaremäßig hat sich da auch 'n bißchen was getan, drei Games sind bis zum heutigen Zeitpunkt erhältlich. Wenn man bedenkt, daß die Software für die Computer-CD-Roms meist irgendetwas anwender- oder kirchenmäßiges enthält, so ist das doch schon ein ganz schöner Fortschritt. Die Japaner scheinen's echt drauf zu haben, erst bringen sie die „ultrakleine" PC-Engine mit ihren Wahnsinns-Leistungen auf den Markt, dann wird das Ding auch noch über 1,5 Mio. Mal verkauft (in Japan), und kurze Zeit später (1 Jahr) ist auch schon ein CD-Rom für dieses Wunderding der Technik erhältlich. Ich frage mich jetzt, wann werden Tastatur und die Floppy herausgebracht! Wenn das geschehen würde, könnten so manche Finnen das Flattern bekommen...



CD ROM:
Positiv: Einfache Handhabung, sehr viele Verwendungsmöglichkeiten, gute Klangqualität, sehr viel Speicher vorhanden.
Negativ: Relativ hoher Preis.

Das CD-Rom wird zusammen mit [illegible] **Interface** sowie einem Game, nämlich **FIGHTING STREET** (in Deutschland auch unter Streetfighter bekannt), geliefert. Das Interface gleicht einem kleinen Koffer, an den man die Engine, das CD-Rom und ein Netzteil anschließt - und schon kann's losgehen. Beide Geräte werden dann nämlich von nur einem Netzteil versorgt! Das ist aber noch nicht genug, es ist sogar möglich, das CD-Rom als „stinknormalen" CD-Playerzu benutzen: Hierzu legt man die System Card (die Steuersoftware für das CD-Rom) in den Modulschacht der Engine, packt 'ne normale CD in den Player und läßt die Musi abfahren.

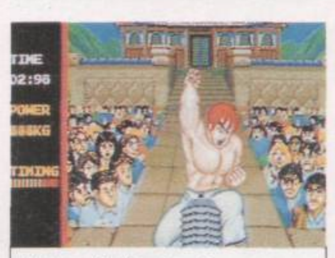
Man erkennt auf dem Bildschirm des Monitors nun ein sehr übersichtliches Menü. Mit demJoypad kann das CD-Rom nun bedient werden wie ein normaler CD-Player, und darüberhinaus hat man sogar 'ne ganze Reihe weiterer Funktionen zur Verfügung, wie z.B. Fade Out, Random Play usw. Weiterhin ist es sogar möglich, das CD-Rom als tragbaren CD-Player zu nutzen, denn das Gerät ist gerade mal so groß wie die Engine selbst!

Kommen wir nun zur Besprechung der vorhandenen Software: Wie gesagt, es sind im Moment drei Games erhältlich (in Japanisch); das wären: **No Ri Ko, FIGHTING STREET** und ein **Quizspiel,** in dem man **Wonderboy** verkörpert. Fangen wir am besten mit FIGHTING STREETan, denn das ist mit Sicherheit das einzige spielbare Programm für den deutschen Markt:

Bei FIGHTING STREET tritt man in fünf Ländern der Erde gegen je zwei Gegneran.Ziel ist es, auch an der letzten Kampfstätte den Gegnern zu zeigen, was Sache ist. Soviel zum Sinn dieses Kung-Fu-Games. Die Gegner kommen, wie oben erwähnt, aus fünf Nationen, nämlich Japan, USA, England, China und zu guter Letzt Thailand.

In jedem Land (Level könnte man auch sagen) hat man zwei Kämpfer am Hals. Es werden maximal drei Runden ausgetragen. Wer zwei davon gewonnen hat, geht als Sieger dieses Kampfes hervor. Als Gegner stehen neun verschiedene mehr oder weniger interessante Typen zur Verfügung. In Japan kämpft 'nen glatzköpfiger Samurai und ein Wurfsterne werfender Irrer, in den Staaten hat man es mit einem weißen und einem schwarzen Fighter zu tun. In England wiederum versucht ein wilder Punk und ein flippigerTed auf den Spieler einzuprügeln. Etwas harmloser sind die unbewaffneten Gegner aus China. Als letztes wäre dann Thailand zu erwähnen, wo einen dann ein Riesenkoloß erwartet, doch das reicht noch nicht, dieser Fiesling bewirft Dich dann auch noch mit Feuerbällen. Um den zu besiegen, muß man schon ganz schön hart trainiert haben. Ich hab's bis jetzt nicht geschafft, diesen Obermiesling zu besiegen.

Wie beim altbekannten *International Karate,* so gibt es auch bei FIGHTING STREETeine Bonusrunde. Man gelangt nach jedem gewonnenen Kampf (d.h. wenn man in ein anderes Land gelangt) in diese Runde, wo man durch das Zertrümmern aufeinandergestapelter Ziegelsteine sein Punktekonto aufbessern kann. Leider existiert, wie auch am Automatenvorbild, nur eine Bonusrunde, obwohl auf der CD (sie umfaßt 548 Mb) bestimmt noch Platz gewesen wäre. Dafür wurde der Sound im Gegensatz zum Arcade-Vorbild um einiges aufgepäppelt. Neben der hervorragenden Sprachausgabe und den wunderschön digitalisierten Kampfgeräuschen wurde auch eine fetzige Musik implementiert. Soundmäßig ist es wirklich das Beste, was ich je auf einem Computer oder Videospiel-Konsole gehört habe. Man muß hier aber hinzufügen, daß es auf anderen Systemen ebenso möglich ist, man braucht halt nur genug Speicher. Und der ist auf der CD in Massen vorhanden. Leider wurde bei der Programmierung etwas geschlampt, denn das Scrolling ist nicht so flüssig, wie man es von der PC-Engine erwarten könnte. Doch trotzdem ist die PC-Engine-Fassung die beste allerHeim-Versionen. Vor allen Dingen soundmäßig. Das war' eigentlich alles, was es zu FIGHTING STREET und dem CD-Rom zu sagen gibt.



Immer feste drauf . . .

FIGHTING STREET:	
Grafik	9
Sound	12
Spielablauf	8
Motivation	7

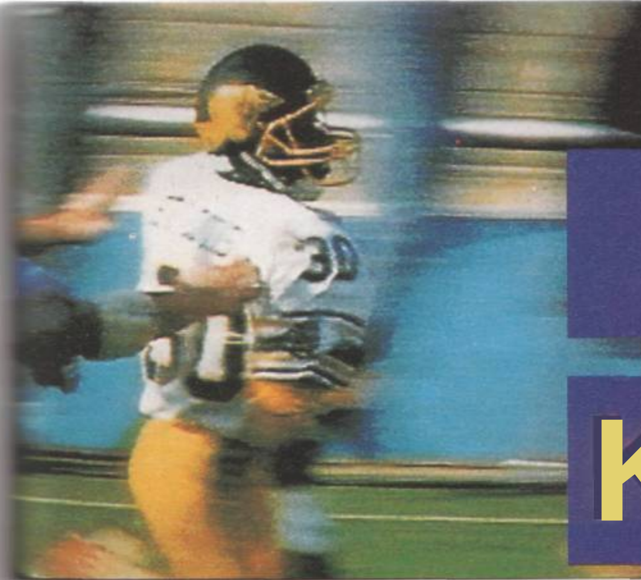


„TP" auf Japanisch

Über die beiden anderen Spiele braucht man nicht allzuviel zu schreiben, denn sie sind wirklich unspielbar, da ohne Japanischkentnisse praktisch nichts zu machen ist. Bei dem Game No Ri Ko spielt man einen Fan der gleichnamigen in Japan berühmten Sängerin, und man kann ihr japanische Liebesbriefe schreiben, in ein Konzert von ihr gehen usw. In Japan soll das ein ziemlicher Renner sein. Der Sound kommt auch hervorragend rüber (wie von 'ner CD halt). Das Quizspiel schaut auch ganz niedlich aus, doch hiermit kam ich noch weniger klar, so daß dies alles ist, was ich über WONDERBOY - THE QUIZ sagen kann. Ich hoffe, daß wenigstens die Übersetzung des japanischen Titels richtig ist, wenn nicht, dann ist es auch nicht so schlimm. Hauptsache Ihr wißt, was gemeint ist.

Zu guter Letzt möchte ich mich noch herzlich bei Herrn Außerbauer vom Computershop/Gamesworld aus München für die Zusendung des CD-Roms und dem restlichen Zubehör rund um die PC-Engine bedanken.

Torsten Oppermann



Sport-Kaleidoskop

Dreimal

Programm: Fast Break, **System:** IBM PC (getestet), C-64, **Preis:** IBM ca. 60 Mark, C-64 ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Electronic Arts/Accolade, **Muster von:** Electronic Arts, Langley, England.

Leider erst sehr spät erreichte uns **ACCOLADE's** neues, von **ELECTRONIC ARTS** vertriebenes, Sportspiel **FAST BREAK.** Deshalb reichte die Zeit bedauerlicherweise nur noch für einen Kurztest, was aberkeinesfallsmitderQualität des Programms zu tun hat. Denn mit seinem neuen Werk legt ACCOLADE ein Produkt vor, das in der von mir getesteten IBM-Version durchaus zu gefallen weiß.

Was auf den anderen Rechnern Standard ist, ist auf dem PC noch längst nicht selbstverständlich: Der Joystick. Dieser aber wäre gerade bei diesem Spiel sehr von Vorteil, andernfalls nämlich einmal mehr nur die Bedienung über die Tastatur übrigbleibt (Cursor-Tasten, Shift und Space). Ferner wäre es nützlich, wenn der User zumindest über Grundkenntnisse des Basketball-Reglements verfügt, da die (noch) englische, mit deftigem amerikanischem Slang gespickte Anleitung die Abläufe dieser Sportart nicht ausreichend erklärt.

Hinsichtlich Grafik und Animation hat ACCOLADE jedoch durchaus gute Arbeit geleistet. Vor allem die PC-User wird es freuen, daß sich die Spieler recht flüssig bewegen (bei einem ein klein wenig ruckelnden Scrolling drückt man auf dem IBM ja schon einmal ein Auge zu) und vor allem beim Wurf recht gut animiert sind. Ein guter Schuß Spieltaktik kommt dann auch noch dazu, denn man kann bei der Mannschaftsaufstellung unter Spielern mit verschiedenen Stärken und Schwächen wählen.

Alles in allem ist FASTBREAK also ein Sportspiel, das Spaß machen kann - vorausgesetzt man ist bereit, sich durch die Anleitung hindurchzuarbeiten. Englischkenntnisse wären also nützlich, ebenso wie ein Slang-Wörterbuch. Ansonsten hilft nur warten und hoffen, daß die Anleitung mal ins Deutsche übersetzt wird. *Bernd Zimmermann*



Foto: IBM-PC

Grafik	9
Animation	9
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8

Programm: K. Daglish Soccer Manager, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Muster von:** Zeppelin.

Mit dem ersten Produkt geht man auf Nummer sicher: **K DAGLISH** („Kenny" ist jetzt Coach des renommierten FC Liverpool; Anm. d. Red.!) **SOCCER MANAGER** steht in der Tradition so erfolgreicher Titel wie *Football Manager 1 und 2,* wobei gleichsam wirtschaftliche wie sportliche Zusammenhänge simuliert werden.

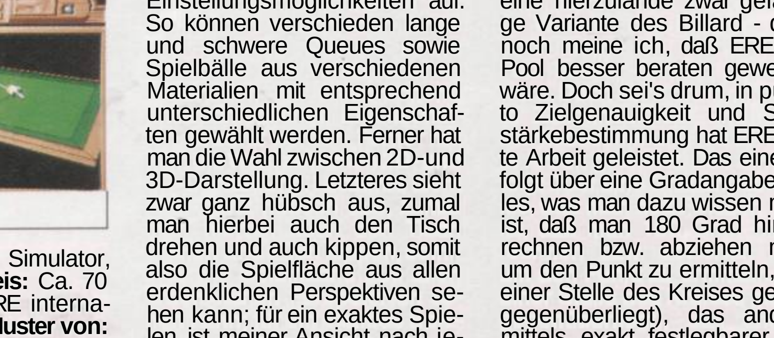
Seine (hoffentlich erfolgreiche) Karriere beginnt der Spieler als Manager eines kleinen, noch unbedeutenden Clubs in dervierten englischen Division. Neben den üblichen Liga-Spielen kann auch am einträglichen Pokalwettbewerb teilgenommen werden, der für den Fall eines renommierten Gegners volle Kassen verspricht. Das verdiente Geld wird umgehend in neue, technisch versiertere Spieler investiert, um die Siegchancen des Teams zu steigern. Vor jeder Begegnung werden die Stärken der Mannschaft in den Bereichen Verteidigung, Mittelfeld und Angriff festgelegt, bevor die Partie in einer erschreckend langsamen, nicht zu beeinflussenden Sequenz ausgetragen wird.

Selbst Nicht-Fußball-Anhänger können - minimales Verständnis betriebswirtschaftlicher Abläufe vorausgesetzt - binnen 2 Stunden den Aufstieg in die 1. Liga zustande bringen. Es bleibt jedoch fraglich, ob überhaupt jemand derart lange Zeit mit einem altbackenen Versatzstück-Sammelsurium verbringen will, das sich im stetigen Anklicken schlichter Textmenüs erschöpft und dem Computer neben ein paar Piepsern und Mid-Res Grafiken kaum Erwähnenswertes entlockt. K DAGLISH SOCCER MANAGER tut wenig bis nichts, um dem Genre neue Möglichkeiten zu erschließen. Bleibt zu hoffen, daß ZEPPELIN GAMES beim nächsten Versuch nicht ganz so auf die Brieftaschen Simulations- und *Football Manager II*-begeisterter Jugendlicher schielt! *Klaus Vill*

Grafik	4
Animation	2
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	2
Preis/Leistung	3


Foto: Amiga

Programm: Billiards Simulator, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** ERE international, Frankreich, **Muster von:** 23.



Der **BILLIARDS SIMULATOR** wartet mit einer ausgereiften Grafik und einer Fülle von Einstellungsmöglichkeiten auf. So können verschieden lange und schwere Queues sowie Spielbälle aus verschiedenen Materialien mit entsprechend unterschiedlichen Eigenschaften gewählt werden. Ferner hat man die Wahl zwischen 2D-und 3D-Darstellung. Letzteres sieht zwar ganz hübsch aus, zumal man hierbei auch den Tisch drehen und auch kippen, somit also die Spielfläche aus allen erdenklichen Perspektiven sehen kann; für ein exaktes Spielen ist meiner Ansicht nach jedoch die zweidimensionale Darstellung in jedem Falle vorzuziehen.

Gespielt wird Karambolage, eine hierzulande zwar geläufige Variante des Billard - dennoch meine ich, daß ERE mit Pool besser beraten gewesen wäre. Doch sei's drum, in puncto Zielgenauigkeit und Stoßstärkebestimmung hat ERE gute Arbeit geleistet. Das eine erfolgt über eine Gradangabe (alles, was man dazu wissen muß, ist, daß man 180 Grad hinzurechnen bzw. abziehen muß, um den Punkt zu ermitteln, der einer Stelle des Kreises genau gegenüberliegt), das andere mittels exakt festlegbarer Anzeige auf einem stufenlos verstellbaren Kraftmesser.

Auch dem Effet sind keine Grenzen gesetzt; Links- und Rechtsdrall, Topspin und Underspin tragen dazu bei, daß man verblüffende, aber dennoch wirklichkeitsgetreue Stöße ausführen kann.

Alles in allem also eine Simulation, die gefallen und eingefleischten Billardfreunden sehr viel Spaß bringen kann.

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound (Titel)	8
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8

Das „Hanswurst"-Golf oder: Voll daneben:

Programm: Zany Golf, **System:** ST (getestet), IBM, Apple, Amiga, **Preis:** systemabhängig ca. 65 bis 75 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von**: Electronic Arts, England.

\ A/issen **Sie.wasZANYGOLF** √√ bedeutet? Wir haben's **in** der Überschrift schon mal kurz angerissen, wer's aber genau wissen will, der schaue sich die Definition von „zany" aus Langenscheidts Handwörterbuch an. Und genau so ist's auch. Der „Blödmann" ist dabei sicherlich derjenige, der das nicht gerade billige Programm kauft, in der Hoffnung, ein interessantes, gutgemachtes, verrücktes Golfspielchen zu erwerben.

3 Par





ST-Hamburger - mit - Zwiebeln - Golf

Deutlicher kann **ELECTRONIC ARTS** wohl nicht mehr werden.

Wer das zweifelhafte Vergnügen hat, sich mit ZANY GOLF beschäftigen zu wollen, tut's einmal und nie wieder, es sei denn, er wird verdonnert, einen Test drüber zu schreiben. Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Jeder aus der ASM-Redaktion hat ZANY GOLF mal gespielt Einmal!

Mit Ausnahme des Testers ist es auch bei dem einen Mal geblieben, denn auf kaum ein anderes Spiel trifft der Satz besser zu: Grafik hui, Gameplay pfui!

Das fängt schon damit an, daß man nach dem Einladen 1 - 4 für die Anzahl der Spieler eingeben muß, ohne deren Namen eingeben zu können. Also sitzen Player 1 bis Player 4 dann am Computer und warten, bis der erste von insgesamt neun Kursen auf dem Bildschirm erscheint. Zunächst gibt's eine Gesamtübersicht über den Kurs mit entsprechenden Anweisungen, wann man wo klikken kann, um was zu erreichen. Mit einem Tastendruck ist man dann im ersten Ausschnitt des ersten Kurses, der sich „Windmill" nennt. Man kann nun stufenlos den gesamten Kurs über den Bildschirm scrollen lassen, um sich das Ganze nochmal anzusehen. Drei (wieso eigentlich?) Abschlagplätze sind vorhanden, auf die die Golfbälle der Spieler verteilt werden, damit dieser Wettbewerb auch möglichst von Anfang an ungleich ist. Denn wer von einem anderen (sprich: nicht in der Mitte liegenden) Punkt den Ball abschlagen muß, der hat aufgrund der verschiedenen Winkel zu Hindernissen ja schon mal ganz andere Voraussetzungen als derjenige, der den „besten" Abschlagplatz hat. In der Regel ist letzterer der „Player 1". Macht's also unter Euch aus, wer das sein soll.

Neben dem Golfparcours selbst gibt's nun noch eine „Par"-Anzeige (Anzahl der Schläge, mit denen man den Ball im Loch haben sollte) und eine Restschlag-Anzeige, die zu Beginn auf 5 steht. Bei jedem Schlag wird eins abgezogen, bei jedem neuen Parcours kommen Schläge hinzu, **und** natürlich gibt's auch Bonusschläge.

Dieses System bewirkt, daß dem Spieler irgenwann mal die Schläge ausgehen, wenn er mehr braucht als vorgesehen. Das muß das Action-Element sein! O.K., daran wäre grundsätzlich nichts auszusetzen, wenn der Rest stimmen würde, obwohl ein Reiz des Golfspiels verloren geht, nämlich, nach dem Abschluß aller (!) Kurse nachzusehen, wer die wenigsten Schläge gebraucht hat. Hier sieht man dagegen, weram weitesten gekommen ist, etwa wie bei einem Highscore-Ballergame.Als Idee grundsätzlich nicht schlecht, aber beim Golfspiel (Wettkampf!) stört's irgendwie schon.

Kommen wir jetzt zu den Katastophen: Das Scrolling ist eine Katastrophe, die Steuerung ist eine Katastrophe, die Ballanimation ist ein Katastrophe, die Perspektive ist eine Katastrophe, die Musik ist eine Katastrophe (o.k., o.k., eine etwas kleinere als der Rest, aber wer mag schon Ümtata Ümtata? Ich jedenfalls nicht.).

So, und nun gibt's die Begründung zur Katastrophe. Das Scrolling ruckelt. Sehr!

Die Steuerung geschieht folgendermaßen. Man klickt mit der linken Maustaste den Ball an und hält die Taste gedrückt. Man zieht mit der Maustaste nun einen gepunkteten „Faden" in Gegenrichtung (soll wohl das Ausholen mit dem Schläger simulieren). Je nachdem,wie lang der„Faden"ist,ist die Schlagkraft hoch. Dann läßt man die Maustaste los und betet. Der Ball ruckelt dann irgendwohin, wo man's nicht so richtig vermutet hätte, weil die Perspektive der Kurse falsch ist.

Ab und zu gibt's auch Grund zur Freude, wenn nämlich der Ball ins Loch rollt, wo man eigentlich nicht so richtig dran geglaubt hat. ZANYGOLF ist also mehr eine Glaubensfrage. Glauben Sie also, daß das Game, so wie ich's Ihnen bisher beschrieben habe, Spa6 macht? Nein?

Das muß sich ELECTRONIC ARTS wohl auch gedacht haben, denn sonst hätte **man** nicht so ein paar blödsinnige (zany!) Features noch mit dazugetan. Da gibt es z.B im zweiten Kurs eine Ketchup-Flasche als Hindernis (Applaus! Applaus[1]) **und** einen Hamburger, der über **dem** Loch hüpft. Erst hüpft er **nur ein** bißchen, und wenn man oft genug auf die linke Maustaste drückt, dann hüpft er immer höher Ist das nicht toll?!!

OhMann.so'n Frust... Die anderen tollen Features sind übrigens von ähnlicher Qualität. Da **muß man** im „Fans"-Level z.B. wie **wild** mit der Maus hin- und herfahren, um dem Ball Luft zuzufächeln, damit er ins Loch gepustet wird.

Sind das nicht tolle, verrückte Ideen, die man da umgesetzt hat? Also, selbst wenn Sie die Ideen gut finden,so istallein die technische Seite des Programmes äußerst mangelhaft, und - das Wichtigste - es macht einfach keinen Spaß. Das ist übrigens nicht nur meine persönliche Meinung, sondern die geschlossene Meinung der ASM-Redaktion. Selten sah man sie so einträchtig bei der Bewertung eines Games...

• !, z [zed] *s.* Z *n,z n (Buchstabe).*
la-ny t'zeini] *s.* 1. *hist. u. flg. conti*
lHans'wum m; 2. *fig. contp.* Blöd
1 mann *m*, .Arschloch' *n.*
lap [zsep] *v/t. bsd. Am. sl.* 1. /-L
•**abknallen;** 2. *j-m* ein Ding **veil**

Fazit: Das „zany" vor dem Golf sollte jedem potentiellen Käufer eine Warnung sein. Bleiben wir doch lieber beim weniger verrückten aber wesentlich besseren *Leaderboard, Minigolf Plus* oder *Mini Pütt.* Da weiß man, was man hat!

Martina Strack

Animation	**5**
Sound	**3**
Steuerung	**2**
Spaß/Spannung	**0**
Preis/Leistung	**1**

Werfen, schlagen, rennen

Programm: Pete Rose Pennant Fever, **System:** IBM & Kompatible; 512K; CGA, Tandy, EGA (angeschaut); zwei 5 1/4&eine 3,5 Zoll Diskette(n), **Preis:** ca. 85 Mark, **Empfehlung:** Joystick sollte vorhanden sein, **Hersteller:** Gamestar, USA, **Muster von:** **fT8i.**

Ich sitze in der Kälten (Heizung defekt) und warte auf den Durchblick (Regeln), doch der kummt nit, kummt nit...

Da sich kein anderer an das Thema Baseball heranwagte, machte ich mich auf, um für Sie -soweit es möglich war-,einen der neuen GAMESTAR-Highlights unter die Lupe zu nehmen. Doch: Bevor ich zur Lupe griff, kramte ich zunächst meine kümmerlichen Schlagball-Kenntnisse zusammen und wälzte die ausführliche Anleitung, die dem Spiel **PETE ROSE PENNANT FEVER** beilag.

Nachdem ich glaubte, einiges verstanden zu haben, switschte ich meinen AT on, wählte die EGA-Karte und wartete, was als erstes geschehen würde. Zu meinem Erstaunen präsentierte man mir eine wirklich schöne Titelgrafik des zum Schlag ausholenden Pete Rose sowie einen digitalisierten Sound, der mich stark an Jimmy Hendrix' beste Zeiten erinnerte.

Nach dem Diskettenwechsel (bei 3,5-Zoll-Laufwerken nicht nötig; da alle Daten auf einer Disc!) befand ich mich im Auswahl-Menü. Hier kann man sich das Demo reinziehen (unbedingt erforderlich!) oder eine der beiden Liga-Spiele anwählen. Ich bestimme danach mein Team und sage dem Programm, in welcher Liga ich spielen möchte. Ich suchte mir die „New York-N" aus und kämpfte zunächst gegen vier Mitkonkurrenten in der „North"-Gruppe. Innerhalb von 10 Spiel-Serien soll ich nun meinTeam aus dem Kellerdasein zu Meisterschaftsehren führen. Ich, i 'ETE ROSE, bin also der Manager, den das PENNANT FEVER („Meisterschafts-Fieber") gepackt hat. Leider bin ich auch der einzige, der nicht so recht weiß, wie man das anstellt. Egal, das Team wartet, zählt auf mich (kein Wunder, daß die staunen: die pixelierten Jungs haben einiges mehr drauf als ihr Coach!!!) -so begann ich mein Glück...

Mit etwas Geduld und Spukke suchte ich mir aus der Liste die besten „Pitcher" (Werfer) und „Batter" (Schläger) aus, um den Jungs aus Minnesota einen gehörigen Schrecken einzujagen. Nachdem die US-amerikanische National-Hymne ertönt ist, sehe ich aus einer herrlichen Frosch-Perspektive



Gleich schlag' ich zu, . . .



. . . doch keiner rennt!

(saubere Grafiken!) das Spielfeld. Es ist ein auf der Spitze stehendes Quadrat. In der Mitte steht mein Werfer, der den Ball dem Fänger (gehört auch zu meinem Team) zuzuwerfen versucht. Wenn's klappt, ist's perfekt. Zwischen den Beiden steht aber der gegnerische „Batter" (Schläger), der mit aller Konzentration, Leidenschaft und vor allem mit aller Wucht den Ball (meist) trifft und ihn in die Pampa (hier„Pitch"=Spielfeld genannt) jagt. Jetzt schaltet das Bild um. Ich sehe, daß der eben noch schlagende seine Keule fallenläßt und sich auf die Socken zum ersten Base (beim Schlagball auch „Laufmal" genannt) macht. Meine Spieler unterdessen bewegen sich nur langsam vom Fleck, nicht gerade hoch motiviert, den Ball zurückzuholen und ihn dem „Pitcher" zuzuwerfen. Geschähe dies, so würde sich entscheiden, ob der Gegner aus ist (wenn er zwischen den Bases herumturnt) oder einen festen Platz innehat (vorausgesetzt, er bleibt bei einem Base stehen).

Nun, meine Jungs, träge, wie sie nun einmal waren, ließen sich derart viel Zeit, daß der Kontrahent, ohne von den Malspielern „abgeschossen" zu werden, locker das zweite Base und dann auch noch das dritte erreichte: Minnesota hat den „Run" (Lauf) gewonnen. Mein Werfer ist „out". Die Anzeigetafel gibt mir unmißverständlich an, daß ich mich wohl mit dem Regel-Werk nicht auskenne und „offensichtlich" meine Jungs falsch instruiert habe.

Auch nach einer weiteren geschlagenen Stunde des versuchten Taktierens und verfluchten Verlierens war ich nur um einen Punkt schlauer: Das Programm bietet einiges, nur leider nicht für mich So setzte ich mich an die Schreibmaschine, aus der diese Zeilen stammen. Mit Sicherheit benötigt man als Anfänger mehr als „nur" drei Stunden, um sich mit dem Thema Baseball vertraut zu machen Daß es eine Reihe von Möglichkeiten gibt bei PETE ROSE PENNANT FEVER Strategie mit Spielspaß zu verbinden, ist unbestritten Ich bin mir sogar sicher, daß dieses Game, das farbenprächtig und sauber animiert ist, seine Freunde finden wird Man muß sich halt nur damit beschäftigen... *Manfred Kleimann*

Animation:	9
Sound	5
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	7

Die „99"- von oben kaum auszumachen



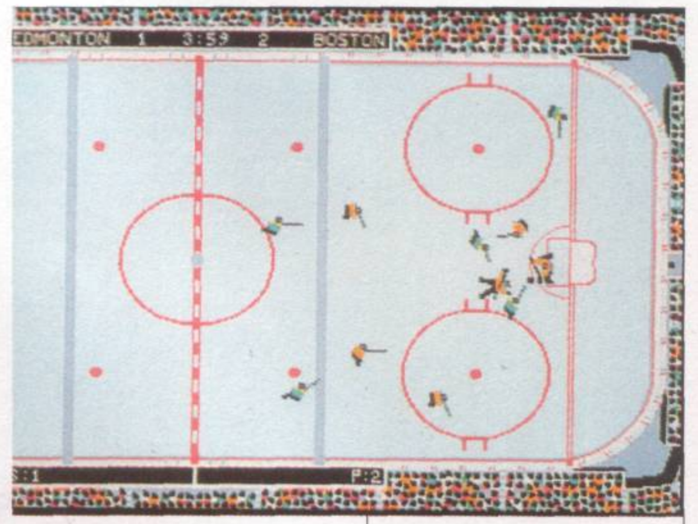
2-Minuten-Strafe!

Programm: Wayne Gretzky Hockey, **System:** Amiga (zwar 512K; aber bei einem Megabyte werden zusätzliche Grafiken „sichtbar"!), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Bethesda Softworks, Gaithersburg, USA, **Muster von:** Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth 8. Tel: (02233) 41081.

Einer der großen Sport-Stars der USA, der in der NHL spielt, ist ein Kanadier. Das angeblich größte Talent in Sachen Eishockey und Träger des legendären Trikots mit der Rükkennummer „99" stellte seinen Namen für eine wohldurchdachte Eishockey-Simulation zur Verfügung: Wayne Gretzky von den „Edmonton Oilers". **BETHESDA** nannte das Produkt somit folgerichtig **WAYNE GRETZKY HOCKEY.** Das Sportspiel ist eine perfekte Mischung aus *Football Manager //*-Simulations-Elementen und dem eigentlichen Spiel, bei der man „selbst" auf Torejagd gehen kann.

Gleich zu Beginn des Games sehen wir eine „saubere" Sequenz: Unter dem Beifall der Zuschauer läuft Wayne ins Stadion ein, schnappt sich den Puck und vollführt einen Schlagschuß in Richtung Betrachter. Der Puck zerschmettert den Screen - ein Scherbenhaufen bleibt zurück...

Nun gut, kommen wir zum ersten Menü! Hier finden wir eine Vielzahl von Optionen, die uns zu folgenden Simulations-Features bringen: „Eingabe Spieler gegen Computer/Spieler 1 gegen Spieler 2". „Kontrolle über einzelne Spieler (Verteidiger; Flügelflitzer, Mittelstürmer)". „Kontrolle über Spieler und Eingriffe seitens des Trainers. „Nur Trainer-Entscheidungen". „Maus oder Stick fürs Spiel mit den beiden Mannschaften". „Auswahl der vier Schwierigkeitsgrade". „Auswahl der Drittellänge (5,10 ,15 oder 20 Minuten reiner Spielzeit)". „Aufstellen des Teams (nach Rücken-Nummern, Spieler-Eigenschaften etc.)". „Speichern und Laden von Mannschaftsdaten auf oder von separater Diskette". „Zeitlupen-Option". „Auswahl der Spielart (Übungs-Match, Meisterschaftsspiel oder Playoff-Runde)". „Einsetzen der insgesamt fünf Reihen" und vieles andere mehr.



Powerplay auf dem Amiga

So entscheidet man sich am besten zunächst einmal für ein normales Meisterschaftsspiel. So wählt man die Steuerung für die Teams aus, setzt die Trikotfarben fest und schaut sich seine Mannen einmal genauer an. In einer Mannschaftsliste erkennen wir die Stärken und Schwächen der Cracks, so daß wir nach getaner Arbeit (während der Saison) hier und da mal ein paar Jungs eine schöpferische Ruhepause gönnen und den Nachwuchs ins Rampenlicht (d.h. in die Mannschaft) stellen.

Die gesamte, sehr umfangreiche, aber logisch aufgebaute Sirnulations-Sequenz verlassen wir des Testes halber und wenden uns der Action-Seite zu:

Wir sehen nun das Eis von oben in der „totalen Draufsicht". Die Spieler sehen wie Ameisen aus; überhaupt ist die Grafik im spielerischen Teil etwas mager. Das Anfangs-Bulli haben wir hinter uns gebracht, die Leute führen den Puck. Der einzig steuerbare Spieler, erkennbar an dem weißen Etwas (vermutlich ein Helm!), versucht, nun sich in Stellung zu bringen, um die Pässe der zielbewußt laufenden Mitspieler zu erhaschen und das Ding (wenn's irgendwie geht!) in die Maschen des Gegners zu hämmern. Die Jungs aus demselben Team kann man durch Druck des Feuer-Knopfes „auffordern", den Puck abzuspielen. Dies tun sie auch brav, indem sie den bestpostierten Mitspieler mit einem Pass bedienen. Der wiederum könnte Sie anspielen, falls Sie sich gut genug in Szene gesetzt haben.

Der Schuß nach vorn wird —r der „langen Kelle" bewerkstr-ligt, d.h., daß Sie Ihren Kufe--crack gerade nach vorn be*^-gen und Feuer drücken. Jer-r andere, leider durch das M r-Format nicht immer einfach z. erkennende Schlägerhaltir: plus Feuer gibt der Scheibe c e entsprechende Richtungsä--derung.

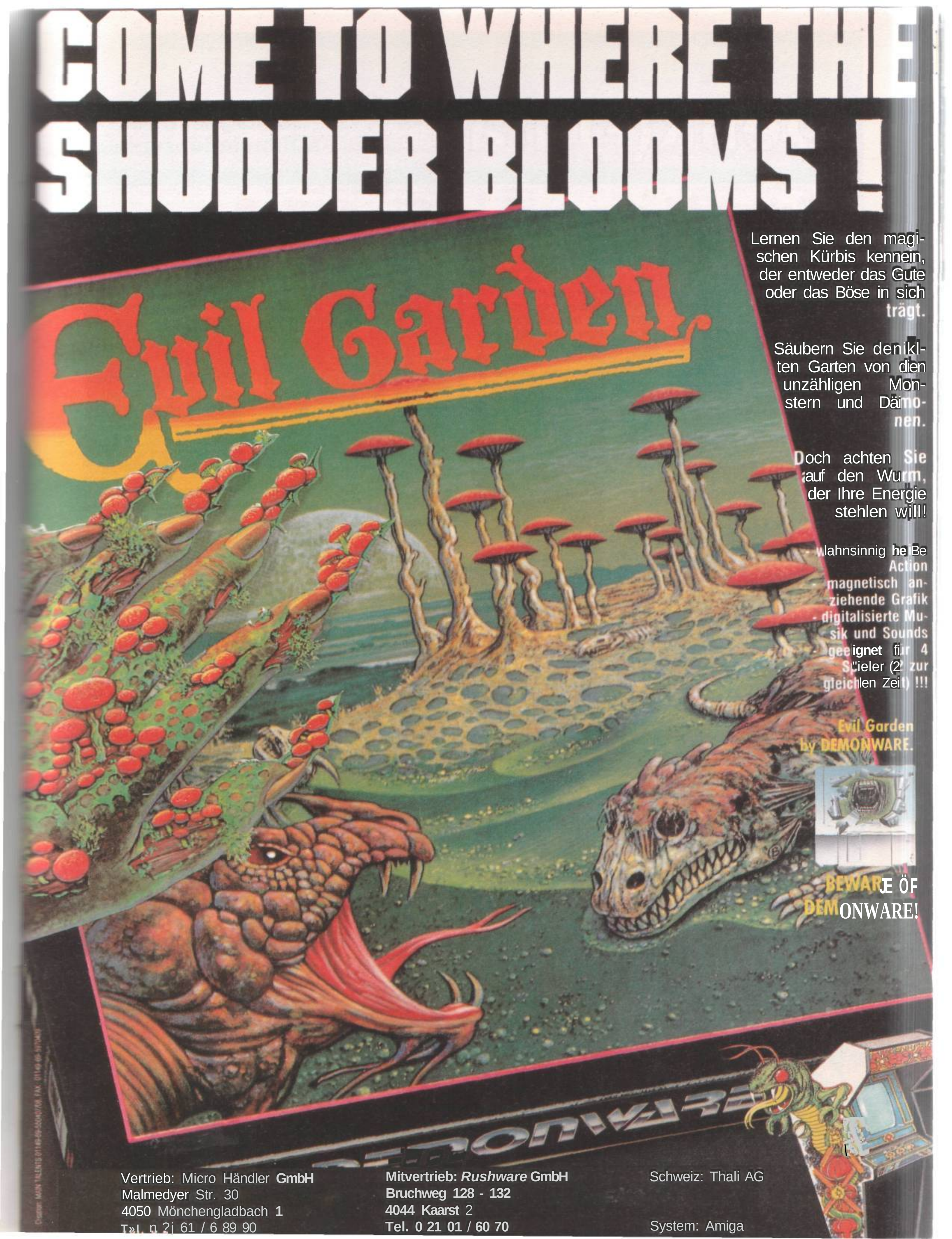
Obwohl die Spieler etwas z. klein geraten sind, sind sie doch ganz schön giftig (vie - leicht gerade deswegen). Fährt man mit seinem Crack, der übrigens ziemlich rea -stisch übers Eis fegt (!!!), mr gedrücktem Feuerknopf auf e • nen gegnerischen Spieler, kommt es oftmals zu einer Zeitstrafe. Die „Zwei-Minuten" werden in einem anderen Bild (SD-Stadion-Hälfte) echt plastisch dargestellt: Man sieht den Schiedsrichter, der den Eishockey-Regeln entsprechenc gestikulierend anzeigt, was man verbrochen hat (Halten, übertriebene Härte, Crosscheck oder Stockschlagen). Die Strafbank kann man (ist ja fast schon logisch!) in einem Unter-Menü „einsehen".

Das Spiel selbst ist ziemlich knifflig, recht schnell, wobei man den zu steuernden Spieler stets auf Puckhöhe führen sollte. Man beachte auch das Regelwerk! Denn: Das Programm hält sich strikt daran. Nicht über die Blaue Linie fahren, bevor der Puck in das Verteidigungsdrittel befördert wurde (Abseits!) und nicht zu hastig hintenraushämmern (unerlaubter Weitschuß; Bulli im eigenen Drittel!).

Obwohl Torsten und ich von der Grafik während des Matches anfangs nicht gerade begeistert waren, mußten wir dennoch feststellen, daß der Spielspaß durch die realistischen Abläufe immer größer wurde. Fazit: WAYNE GRETZKY HOKKEY ist ein gelungener „Cocktail" aus Strategie und Sport, der zu einem „Longdrink" werden könnte. Wem *Football Manager II* gefallen hat, wird vom „Eishockey-Manager" ä la WAYNE GRETZKY mit Sicherheit nicht enttäuscht werden. Wer *Superstar Ice Hockey oder Powerplay Hockey* mit „Herzblut" gespielt hat, müßte unter Umständen ein paar Abstriche in puncto Spielwitz in Kauf nehmen, wenn er sich mit der Nummer „99" beschäftigt. WAYNE liegt irgendwo zwischen beidem - Managements Action!

Manfred Kleimann

Animation	8
Technik/Strategie	10
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8



COME TO WHERE THE SHUDDER BLOOMS !
Evil Garden
Lernen Sie den magischen Kürbis kennein, der entweder das Gute oder das Böse in sich trägt.
Säubern Sie denikl-ten Garten von dien unzähligen Monstern und Dämonen.
Doch achten Sie auf den Wurm, der Ihre Energie stehlen will!
- Wahnsinnig he Be Action
- magnetisch anziehende Grafik
- digitalisierte Musik und Sounds
- geeignet für 4 Spieler (2 zur gleichlen Zeit) !!!
Evil Garden by DEMONWARE.
BEWARE OF DEMONWARE!
DEMONWARE
Vertrieb: Micro Händler GmbH
Malmedyer Str. 30
4050 Mönchengladbach 1
61 / 6 89 90
Mitvertrieb: Rushware GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2
Tel. 0 21 01 / 60 70
Schweiz: Thali AG
System: Amiga

Götterdämmerung für 1-2 Personen

Programm: Populous, **System:** Amiga, ST, **Preis:** ca. **80 DM, Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts.

Gottseidank gibt es im Softwareeinheitsbrei immer wieder mal innovative Spielideen und Konzepte. Hervorragendes Beispiel hierfür ist eine Neuveröffentlichung von **ELECTRONIC ARTS.** Was diese Firma mit **POPULOUS** verwirklicht hat, ist ein phantastisches Strategiespiel, das sowohl vom Spielablauf wie auch von der Grafik her überzeugen konnte.

Man übernimmt hier stellvertretend für einen Gott die Rolle des Weltengestalters und lenkt die Geschicke seines Volkes gegen den jeweiligen Widerpart. Das kann entweder allein gegen den Computer geschehen, wobei man selbst den „guten Gott" repräsentiert, oder aber man verbindet zwei Amigas/St's über Modem und spielt gegen einen Freund, wobei einer vom beiden das Gute, einer das Böse repräsentiert.

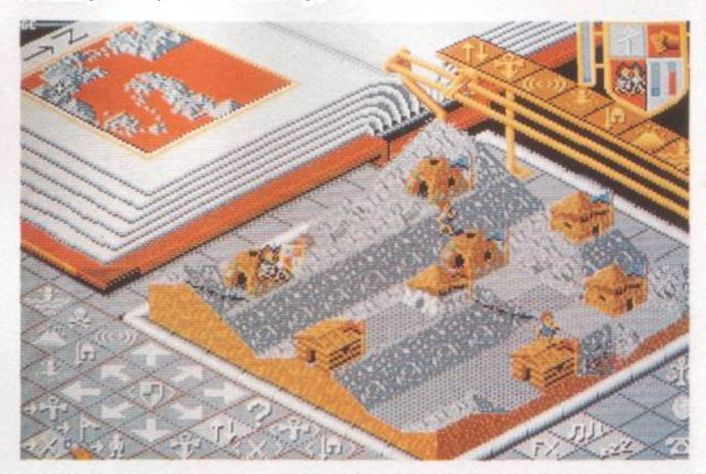
Wie der Name des Spiels schon andeutet, gilt es, das eigene Volk zur Vermehrung und Ausbreitung über die gesamte jeweiigeWeitzu bringen,deren es 500 (!) bei POPULOUS gibt. Zu diesem Zwecke muß die Landschaft (Grasland, Eis und Schnee, Wüste, Fels)) geebnet werden, um das Siedeln der eigenen Leute zu ermöglichen. Je nach Größe der ebenen Fläche können verschiedene Entwicklungsstufen der Besiedelung erreicht werden, die allesamt ihre Vor-und Nachteile haben.

Zuerst soll aber erklärt werden, was man auf dem Screen überhaupt sieht. Da wäre zunächst mal der„Ausschnitt"der Welt, den man gerade „bearbeitet". Oben links befindet sich im „aufgeschlagenen Buch" eine Gesamtübersicht der aktuellen Welt, die blinkenden Punkte zeigen Siedlungen an. Man kann hier jeden beliebigen Punkt anklicken und erhalt sofort den gewählten Ausschnitt auf den Bildschirm.

In der Ecke links unten befinden sich verschiedene Icons, mit denen man einzelne Aktionen auslösen kann. Oben rechts ist ein Energiebalken gezeigt, der mit dem Grad der Besiedelung und dem Zivilisations-Zustand wächst. Je nachdem, wo dieser Energiebalken steht, kann man den Anführer der eigenen Volksmassen dazu bewegen, an einen bestimmten Punkt auf der Welt zu kommen und alle „Nichtsesshaften" dorthin zu führen. Zu diesem Zwecke gibt es ein „heiliges" (bzw. „teuflisches") Symbol, das man (genügend Energie vorausgesetzt) an den gewünschten Punkt setzen kann. Jetzt muß man nur noch durch Anklicken des entsprechenden Icons den Befehl zum „Auswandern" geben, und die Menschenmassen strömen dem gewählten Punkt entgegen.

Siedeln ist aber nicht das einzige Problem (wenn auch ein durchaus bedeutendes), denn jedem Sieg geht zweifelsohne ein Kampf voraus. Hierzu kann man aus dem Anführer der eigenen Partei (Energie!) einen Ritter basteln, der dann selbsttätig ins gegnerische Lager zieht und dort alles niedermetzelt, was ihm in die Quere kommt. Allerdings braucht man einen Nachfolger als Anführer (die nächste Figur, die zum „heiligen" Symbol kommt), denn führerlose Massen lassen sich schlecht dorthin siedeln, wo man sie gerade hinhaben will.







»Innovative Spielkonzepte - danach lecken sich die User die Finger. Doch mit POPOLOUS hat ELECTRONIC ARTS ein Spiel geschaffen, das auf weitere neue Ideen hoffen läßt!«



Mit dem Siedeln ist das übrigens so eine Sache. Da gilt es schon, ganze Berge abzutragen oder Inseln zu verbinden, neues Land zu schaffen, halt all die Dinge zu tun, die ein Vize-Gott so in sieben Tagen bewältigen kann. Das geht übrigens ganz einfach. Befindet man sich nämlich mit dem Mauszeiger im Ausschnittfeld, so kann man jeweils an den Eckpunkten von Höhen oder Vertiefungen anklicken. Mit der linken Maustaste baut man ein Stück auf, mit der rechten verschwindet ein Stück Land.

Um diese Aufbauarbeit ein wenig zu erschweren gibt's allerlei Naturereignisse, die jeweils den Gegner in seinem Vorhaben (totale Besiedelung des Planeten bei völliger Zerstörung des Gegners) erheblich stören. Dazu gehören z.B. Erdbeben, Vulkanausbrüche, Fluten oder aber eine Art Pest, die alle gegnerischen Figuren dahinrafft.

Es ist aber auch klar, daß je nach Level auch der Computer die Möglichkeit hat, Sümpfe zu kreieren, in die die eigenen Leute beim Siedeln verschwinden, oder Fluten auszulösen, die weite Teile des Landes überschwemmen und Mann und „Haus" vernichten.

Es würde zu weit führen, hier alle Möglichkeiten aufzuzählen, die dieses Programm bietet. Es gibt aber ein paar Grundstrategien, die man nutzen kann. Der Computer z.B. ebnet das Land sehr gern großflächig, um möglichst viele Städte zu bauen, also einen hohen Zivilisationsstandard zu erreichen. Das bringt Vorteile bei Kämpfen, hat aber den Nachteil, daß sich die Bevölkerung nicht so schnell ausbreiten kann. Denn so eine Stadt muß erstmal „bevölkert" werden, d.h., es wird so schnell keine neuen Siedlungen geben. Wer dagegen nur Zelte und Hütten baut, wird bei gleicher „Vermehrungsrate" der Bevölkerung sehr schnell weite Teile des Landes besiedeln können. Das Land ebnen kann man auch noch später.

Zu Beginn des Spiels erhält man eine Grasland-Welt mit wenig Bergen und Wäldern (beide behindern die Siedlungen). Ich habe zunächst mal auf „Masse" gesetzt, immer ein bißchen Land abgetragen bzw. an den Küsten angebaut, um nicht zu schnell zu groß zu bauen. In der Nähe des Gegners habe ich dann alle (relativ schnell) frei verfügbaren Leute gesammelt und Ritter losgeschickt, die sich über die expandierenden Teufelchen hermachten. In diesen Grenzgebieten ist es schon vorteilhaft, auf hohe Zivilisation zu achten, da die Anführer dann stärker sind und durch die schnell herbeiströmenden „Bauern" aus dem Hinterland verstärkt werden können. Denn das ist auch noch so ein Feature von POPULOUS,daß Figuren an Kraft gewinnen können, wenn zwei der Manchen „ineinanderlaufen". Sie verschmelzen dann. Das passiert übrigens auch mit Rittern, die dann kräftige Burschen abgegeben.

Wenn es dann endlich geschafft ist, daß sich kein Gegner mehr rührt, dann erhält der Spieler von seinem Gott eine Gratulation („Gut gemacht, Sterblicher") in Amiga-Sprachausgabe und eine neue Welt zugeteilt. Diese Zuteilung richtet sich nach den Fähigkeiten, die man bei der ersten Aufgabe bewiesen hat: Je höher man gewonnen hat, umso weiter kommt man vorwärts. Je weiter man vorwärts kommt, umso stärker wird der Gegner. Happig wird's zum Beispiel auf Eiswelten, da hier die Vermehrungsrate der Bevölkerung nicht gerade hoch ist. Geduld und vorsichtiges Häuslebauen sichern hier den Vorsprung vor dem Computerteufelchen.

Grafisch gehört POPULOUS sicher zum Besten, was es „strategiemäßig" gibt. Auch wenn die Figuren ein wenig ruckelig hin- und herlaufen, bei den Möglichkeiten, die das Programm bietet (schließlich wird die ganze Welt vom Computer gemanaged, nicht nur der Ausschnitt, den man gerade bearbeitet), ist die Grafik schon ausgezeichnet. Der Sound besteht aus einer (abschaltbaren) im Hintergrund mitlaufenden „Herzschlag-Melodie" und einzelnen Sound-FX z.B. beim Niederbrennen von Häusern durch die Ritter oder dem Verschwinden einzelner Figuren im Sumpf.

Mich hat das Programm total begeistert. Schade, daß der Platz nicht genügt, um hier einige meiner Partien zu schildern. Es dauert schon eine Weile, bis man eine Welt ganz unter Kontrolle gebracht hat. Je nachdem, wie gut man abgeschnitten hat, geht's dann in der vierten oder fünften Welt weiter. Bei 500 Welten mit steigendem Schwierigkeitsgrad ist das eine kniffelige Herausforderung, die für wochenlangen (oder auch monatelangen) Spielpaß sorgt. POPULOUS ist uneingeschränkt empfehlenswert!

Martina Strack

Grafik	8
Sound	7
Technik/Strategie	11
Handhabung	10
Spielwert	12
Preis/Leistung	10

IM NICHTS für Anspruchsvolle

Programm: F-14 Tomcat, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Activision, Reading, England, **Muster von:** [T8]

„*Topf ran!"* (Name v. d. Red. geändert!), die zweite .. gewisse Ähnlichkeiten, insbesondere bei den Grafiken, in denen z.B. der eigene Pilot Hauptdarsteller *Tom Cruise* zum Verwechseln ähnlich sieht, lassen zwar derartige „Verdachtsmomente" aufkommen, doch im Gegensatz zu *Ocean's* Ballerspielchen haben sich die Programmierer bei **ACTIVISION** daran gemacht, einen „etwas" ernsteren F-14-Simulator zu programmieren: **F-14 TOMCAT.** Dennoch, als „Flugsimulator pur" würde ich dieses Game keinesfalls bezeichnen. Dazu enthält es auf der einen Seite eine Nuance zu viel Action, dazu wurden auf der anderen Seite einige wichtige Elemente, die den klassischen Flugsimulator auszeichnen, stark vereinfacht oder gänzlich vernachlässigt.

Ein Indiz dafür mag vielleicht schon die Verpackung (zu groß) oder besser deren Inhalt (zu wenig) sein. Jedenfalls war ich ein wenig enttäuscht, als ich beim Auspacken auf eine nur 25 (!) Seiten lange Anleitung stieß, in der wenig Informatives zu finden war l ediglich die zwei doppelseitig bespielten Programmdisketten deuten auf ein komplexeres Programm hin.

Doch schon während des Ladens sieht man, daß bei diesem Programm besonders viel Wert auf eine umfassende und vor allem grafisch exzellente Illustration gelegt wurde. Besonders die verschiedenen Titelbilder setzen hier erste Zeichen Im Anschluß daran folgt der mittlerweile übliche Sicherheitscheck der bei F-14 TOMCAT relativ gut, da nicht eindeutig zweideutig, gelungen ist.

Das Hauptmenü beinhaltet drei verschiedene Optionen. Zum einen lassen sich abgespeicherte Zwischenstände jederzeit wieder einladen. Desweiteren können einzelne Missionen ohne jegliches Training geflogen werden. Anfangen möchte ich aber mit der dritten Spieloption, in der es gilt, Karriere als Pilot zu machen und ein heißbegehrtes „Stipendium"fürdieTop Gun School zu ergattern. Bis dahin ist es aber ein langer Weg, an dessen Beginn hartes Training steht. Um überhaupt für den Dienst auf einem Flugzeugträger zugelassen zu werden, muß man eine Reihe von zum Teil nicht einfachen Tests bestehen. In einem ersten Test besteht das Ziel darin, sich ein wenig mit den Flugeigenschaften (hier ist es eine T-2 Bulleye) vertraut zu machen, indem man auf Funkanweisung bestimmte Höhen „erklimmt" oder Richtungen einschlägt. Danach braucht man die T-2 nur noch sicher zu landen, der wohl schwierigste Punkt des Tests. Wie auch später bei Landungen auf einem Flugzeugträger, sollte die Geschwindigkeit höchstens 250-300 km/h betragen. Desweiteren ist auch ein gewisses Gefühl für die Sinkgeschwindigkeit vonnöten, unerläßlich für eine sichere Landung. Die Kurskorrektur (horizontal) läßt sich am genauesten mittels des Seitenruders (Tastatur, nicht via Joystick) vollführen.



Konnte nicht überzeugen: Die F-14 auf dem 64er

Während der zweiten Testphase stellt sich die Aufgabe, acht verschiedene Flugfiguren (Yo-Yo, Scherenmanöver etc.) nachzufliegen. Dies wurde besonders nett umgesetzt. Man findet sich zu Beginn gleich in einer sicheren Höhe von 13000 Metern wieder, vor einem der eigene Ausbilder, der sogleich mit dem ersten Manöver beginnt. Auf dem Screen werden glücklicherweise die Joystickbewegungen, die gerade „akut" sind, angezeigt, so daß das Nachfliegen nicht allzu schwer fällt. Nach jedem Flugmanöver erscheint noch eine Wiederholung des ganzen Vorganges, aus der sich mögliche Fehler ersehen lassen.

Wenn man diese erste Etappe heil überstanden hat, wird man in ein spezielles Trainingscamp versetzt. Dog-fight-Training ist angesagt. Hier heißt es „lediglich", zwei von drei Luftkämpfen für sich zu entscheiden, worauf man endlich auf den Flugzeugträger versetzt wird.

Die nun folgenden Missionen bestehen ausschließlich aus Luftkämpfen. Die Möglichkeiten, die sich einem mit seiner F-14 ergeben, sind nicht gerade überwältigend. Gerade mal 20 Optionen bietet dieser Flugsimulator. Außer der Möglichkeit, mit dem Tower zu kommunizieren, um z.B. Feuererlaubnis einzuholen, gibt es eigentlich keine besondere Funktion. Ähnlich schlicht ist auch die Spielgrafik gehalten. Das Instrumentenfeld ist durch äußerste Kargheit gekennzeichnet. Da fehl! eine genaue Gradanzeige, eine Uhr und vieles mehr. Ebensc verhält es sich mit der Landschaft, die nur entweder aus brauner, blauer oder grüner Fläche besteht. Wenigstens eine Übersichtskarte läßt sich abrufen. Die einzigen „Bodenobjekte"sind Landepisten oder zu See der Flugzeugträger, der aber auch eher schlecht als recht ausfiel. An verschiedene Blickwinkel und Perspektiven mag man erst gar nicht denken.

Lediglich das Scrolling (viel gibt es ja auch nicht zu scrollen) gelang einigermaßen. Die grafischen Leckerbissen liegen bei F-14 TOMCAT eher bei den illustrierenden Grafiken zwischen den einzelnen Spielabschnitten. Hier haben sich die Macher wirklich alle Mühe gegeben. Die Vielfalt an sauber gezeichneten Grafiken ist schier unergründlich. Desweiteren wurde versucht, dem Ganzen eine Art Roten Faden zu verleihen. So gibt es Nachrichtensprecher, der eigene Pilot kann über feindlichem Gebiet abgeschossen werden, in Gefangenschaft gelangen und dergleichen mehr.

Als Fazit läßt sich sagen, daß F-14 TOMCAT eher von Action als von Strategie geprägt ist. Mir ist es dennoch unverständlich, warum die eigentliche Spielgrafik deswegen darunter leiden mußte. Die Illustrationen wie auch die Steuerung sind dagegen allererste Sahne. Der Spielstand kann jederzeit gespeichert und geladen werden, einzelne Missionen können geflogen werden. Ich kann dieses ACTIVISION-Produkt nur bedingt empfehlen. Zum einen wiederholen sich die Missionen ständig, zum anderen fehlen strategische und taktische Finessen. Bei F-14 TOMCAT kommt wohl nur der „Action-Strategie-Zwitter" auf seine Kosten.

Torsten Blum

Grafik	8 (6/10)
Handhabung	8
Technik	7
Spielwert	7
Preis/Leistung	7

ih weiteres heißes Bisen

Programm: F-16 Combat Pilot, **System:** IBM & Kompatible (getestet; CGA/Hercules; mind. DOS 2.0; zwei 5,25-Zoll-Disketten; Anleitung in Deutsch), Atari ST, diverse 8-Bit-Versionen, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Digital Integration, Camberley, England, **Muster von:** Digital Integration, England.

... und die Flut an Flugsimulatoren für den PC will einfach nicht mehr abbrechen. Erstaunlich ist jedoch vielmehr die Tatsache, daß bislang kaum Aussetzer unter diesen Programmen zu finden waren. Auch **F-16 COMBAT PILOT** von **DIGITAL INTEGRATION** weiß, soviel soll jetzt schon verraten werden, durchaus die Tradition qualitativ hochwertiger Software fortzusetzen.

Schon anhand des Lieferumfanges läßt sich erahnen, was so alles in diesem F-16-Simulator steckt. Neben den zwei Programmdisketten enthält das Programmpaket noch eine Kurzzusammenfassung der wichtigsten Befehle (eine echte Tastaturschablone hätte sicherlich bessere Dienste geleistet) sowie die eigentliche Anleitung selbst, welche gut 100 Seiten stark ist und zudem **in Deutsch** verfaßt wurde.

Zu Beginn kann die Tastaturbelegung (deutscher, englischer oder französischer Zeichensatz) eingestellt werden, was wohlgemerkt bei manch anderem Flugsimulator nicht möglich ist. Nach Titelbild und den üblichen Credits gelangt man dann in den „Mannschaftsraum", eine Art grafisches Hauptmenü, das hervorragend in Szene gesetzt wurde. Von hier aus lassen sich Demoflüge des Computers auf den Bildschirm zaubern sowie etliche technische Daten über Flugzeug, Waffensysteme und Gegner abrufen. Daneben bietet sich noch die Möglichkeit, die Flugzeugsteuerung, wahlweise Tastatur, Maus oder Joystick, festzulegen und ein eigenes Logbuch zu erstellen, in dem später alle Daten der Fluglaufbahn enthalten sind.

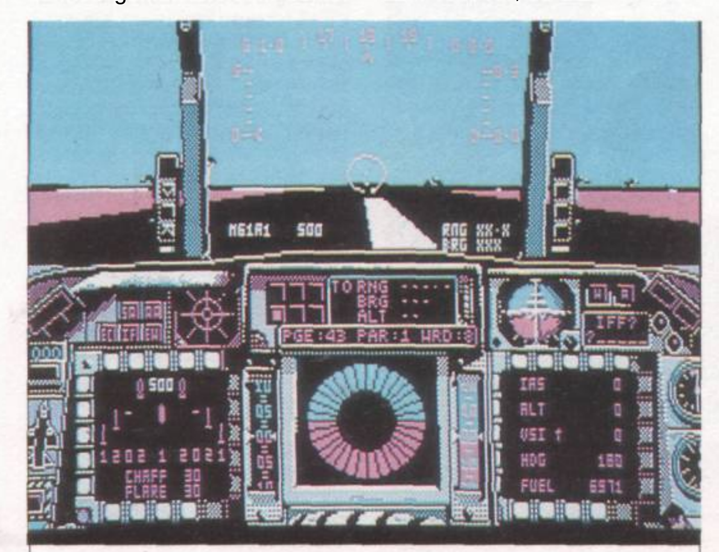
Jetzt wollen wir aber den Mannschaftsraum hinter uns lassen und stattdessen schnellstens ins Flugzeug begeben. Doch zuvor muß man sich natürlich erst einmal die passende Mission auszusuchen und letzte Vorbereitungen treffen. Bei derWahl des Einsatzes kann innerhalb von fünf Sparten, die zum Teil äußerst verschieden geartet sind, gewählt werden. Wenn man später einmal in jeder Sparte mindestens eine Mission erfolgreich absolviert hat, eröffnet sich dem Piloten eine sechste Option, die eigentliche Krönung des Programmes. Denn hier wird einem gleich eine ganze Flugstaffel unterstellt, Spezialaufträge dürfen da natürlich auch nicht fehlen.

Im Anschluß können nähere, den Einsatz betreffende Informationen (Ziele, Flugroute, Wetter) eingeholt werden. Bemerkenswert ist noch, daß das Wetter auch vom Spieler modifiziert werden kann, selbst eine Wolkenschicht läßt sich nach Belieben plazieren, wodurch eine Mission erst den richtigen Pfiff kriegt. Die gleiche Mühe haben sich die Programmierer bei den anderen Punkten gegeben, die alle sehr informativ und ausführlich gestaltet wurden. So auch das Waffenmenü, in dem man seine F-16 mit dem „Feinsten" bestücken kann. Es empfiehlt sich jedoch gerade für Anfänger, die voreingestellte Bewaffnung beizubehalten.

Als letzte Hürde vor dem erhabenen Gefühl des Starts tut sich nur noch ein kleiner Sicherheitscheck auf, der aber schnell gemeistert sein sollte. Zu allem Übel hielt man es bei DIGITAL INTEGRATION für notwendig, vor jedem (!!) Flug einen solchen Check durchzuführen, was sich bald als sehr lästig erweist. Einmal reicht, weiß Gott!

Die PC-F16 wurde zu meinem Erstaunen ziemlich realistisch dem Original nachempfunden. Dies zeigt sich allein schon an der Mannigfaltigkeit an Optionen, die das Fliegen zu einer wahren Freude machen. Gerade die Instrumenten-Landung macht besonders viel Spaß. Weniger erfahrene Piloten können entweder auf den Autopiloten zurückgreifen oder sich vom Kontrolltower aus zur Landepiste dirigieren lassen. Beim Fliegen zeigt sich der Simulator nur von seiner besten Seite: Rasant, spritzig und extrem realistisch, Schlagworte, die jedes Fliegerherz höherschlagen lassen. „Ein wenig" hängt das Ganze natürlich von der Steuerungsart ab, jedoch gibt es auch an der Tastatursteuerung wenig zu kritisieren. Bliebe noch, die von anderen Simulatoren her bekannte Spielmöglichkeit via Modem zu nennen. Ein weiterer Pluspunkt, der großes Vergnügen bereiten kann.

Bevor ich jetzt näher auf die grafischen Eigenschaften eingehe, schnell noch ein Wort vorweg: Uns lagen leider nur CGA- und Hercules-Versionen zum Test vor, so daß ich mich nur halben Herzens über die Grafik, die wichtigste Komponente eines Flugsimulators, äußern möchte. Lediglich einige Screenshots der EGA-Version konnte ich begutachten, aber aussagekräftig sind solche Bilder natürlich nicht. Ohne Zweifel würde die EGA-Version (man mag gar nicht an eine VGA-Version denken) erheblich besser ausfallen, doch gesehen habe ich sie noch nicht, weshalb ich sie außen vorlasse. Die Darstellung der einzelnen Instrumente und Displays erweist sich als eher schlicht, wobei sich aber noch alles gut erkennen läßt. Etwas besser zeigte sich die Landschaftsgrafik. Mit vier Farben läßt sich selbstverständlich keine große Detailvielfalt erzielen. Auch bei den Bodenobjekten (Berge, Brücken etc.) müssen, logischerweise Abstriche gemacht werden, was jedoch nicht über nett animierte Gegner (z.B. Panzer), die sich am Boden herumtummeln, hinwegtäuschen soll. Glücklicherweise ist das Scrolling verhältnismäßig schnell und vor allem sehr sauber programmiert worden, wodurch F-16 COMBAT PILOT wieder einiges an Boden gut machen kann. Regelrecht enttäuscht war ich jedoch darüber, daß der Simulator nur vier verschiedene Views beinhaltet, nämlich die vier Himmelsrichtungen. Dennoch wußten die technischen Belange (auch der Sound !) im großen und ganzen zu überzeugen. Selbst bei der Monochromversion müssen nur unmerkliche Abstriche gemacht werden. Die hohe Spielgeschwindigkeit, natürlich abhängig vom System, macht das Game desweiteren interessant. Dazu kommen noch die vielfältigen, spielerischen Elemente, wodurch F-16 COMBAT PILOT wirklich zu einem guten Simulator heranwächst. Das neue DIGITAL INTEGRATION-Produkt sollte man jedenfalls im Auge behalten, gerade die EGA-Version scheint noch viel zu versprechen *Torsten Blum*



Das durchgestylte Cockpit der F-16 (IBM)

Grafik	7
Flugeräusche	7
Handhabung	9
Technik	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	8

Pokern mit „gezinkten" Karten

Programm: Teenage Queen, **System:** Amiga, Atari ST, beide getestet, IBM und Kompatible, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Ere Informatigue, Frankreich, Muster von: [23].

Auch im April präsentiert sich im Bereich des Softwarebusiness ein weiteres Game für Pokerfaces mit dem gewissen Hang (und Drang?) zur weiblichen Nacktheit. Diesmal stammt das Strip-Poker aus dem französischen Softwarehaus **ERE INFORMATIQUE** . Gewiß bietet auch diese Version gegenüber allen bislang vermarkteten Obszönitäten inhaltlich und technisch absolut nichts Neues. Dennoch haben wir uns gleich zweimal mit der „süßen" **TEENAGE QUEEN** beschäftigt, nämlich mit der Amiga-Version und der ST-Fassung. Leider besitzen beide Ausführungen nicht die Überzeugungskraft, die notwendig wäre, um einen Test positiv ausfallen zu lassen. Das liegt noch nicht einmal so sehr an der optischen Gestaltung des Games. Grafisch ist an TEENAGE QUEEN in derTat nichts auszusetzen, im Gegenteil, denn anstelle der digitalisierten Fotos manch anderer Zockerspielchen ist die Schöne (hier läßt nur ein Mädel die Klamotten fallen) diesmal von Kopf bis Fuß tatsächlich das gelungene Werk eines Grafikers.



Grafik - hui; Spielart - pfui! *(Foto: ST)*

Ebenso gelungen wie Form und Farbe ist die Darstellung der Karten und deren Bedienung. Originell könnte man auch noch das kindlich kokette Kichern des Mädels nach jeder ausgereizten Runde bezeichnen. Sehr zu wünschen übrig läßt allerdings hier das Pokern an sich. Schon nach wenigen Runden wundert sich der Hobbyzocker sehr wahrscheinlich über gar nichts mehr, denn was nützen einem die traumhaftesten Blätter (die man mehr als genug auf die „Flosse" kriegt), wenn man dennoch nicht zu Potte kommt? Die Vermutung liegt nahe, daß die Gespielin die Ausgangskarten ihres Gegenüber sehr genau kennt, denn meist läßt sich die Schöne auf keinerlei Bluff ein. Bieten kann man, zumindest theoretisch, sehr viel (zwischen „5" und „25"), doch leider läßt das Mädel sofort ihre Karten fallen, wenn man mehr als „5" bietet. Das geht eigentlich ständig so weiter, bis die Schöne mcrr mehrallzuvielGeldim Potte hat Dann plötzlich muckt sie aj* undgewinntohneEnde(dah + kein „Vierling" und keine „Straße" mehr). Fazit: Die süße Fra--zösin linst wie ein Profi, und ss man ihr keine runterhaue-kann (die Mattscheibe ist dazwischen), sinkt die Motivatic-sehr, sehr schnell. Von Strategie kann also hier keine Rede mehr sein. Ach ja, noch etwas fiel uns an TEENAGE QUEEV auf: Entweder, es wird mit einem doppelten Kartenspiel gespielt, oder das Programm ha: 'nen kleinen Fehler. Nachder wir die Herz-Dame ablegter um zu tauschen, fanden wir selbige in dergleichen Runde unter den Karten des Mädels wieder. Komisch, komisch. Frager warf auch die Tatsache auf, daß wir mit „Herz-Neun" und „Karo-Neun" gewannen, obwohl sie drei „Achten" entgegenzusetzen hatte. Vielleicht lag's daran daßwirzu Beginn drei„Jungen" auf der „Pfote" hatten, die wir unerwarteterweise (sozusagen testmäßig) einfach mal wegklickten. Das Mädel muß von den drei „Jungen" ausgegangen sein, wenn sie doch meint: „You Win The Pot". Sehr zweifelhaft geht's zu bei TEENAGE QUEEN, man sollte lieber die Finger von'se lassen.

Matthias Siegk

Grafik	10
Handhabung	8
Technik/Strategie	1
Spielwert	0
Preis/Leistung	2

Viel zu einfach gemacht!

Programm: Canada Trading Company, **System:** C-64, **Preis:** 25 DM, **Hersteller:** Martin Arnold, Softwarevertrieb, **Muster von:** Martin Arnold, Softwarevertrieb, Ritterstr. 68,5000 Köln 50.

Viel zu einfach gemacht! Das ist der Satz, der das Handels-Spiel von **Martin Arnold** in allen Belangen charakterisiert. Dieses Programm, für das der geneigte Benutzer immerhin noch 25 DM hinblättern soll, erreicht noch nicht mal „Microwellen-Qualität". Nicht nur, daß es in Basic geschrieben wurde (was an und für sich ja kein Abwertungsgrund sein muß), die Aufmachung wie auch der Spielablauf sind ebenfalls „zu einfach"!

CANADA TRADING COMPANY versetzt den Spieler in die Goldgräberzeit Kanadas. Man startet eine Expedition zu einer der insgesamt 27 Städte (oder besser gesagt: Stätten), die man so gemeinhin mit einem Kanu anlaufen kann. Gestartet wird immer in Vancouver mit zu Beginn 1000 $, die man zunächst für ein Kanu und einen Expeditionsteilnehmer ausgeben muß. Was übrigbleibt, kann man in Waren anlegen (z.B. Whisky lohnt sich eigentlich immer). Die Waren sind: Kanus, Gewehre, Gold, Felle, Verpflegung und Whisky. Die erste Beschränkung im Programm zeigt sich recht schnell: Es kann nur eine bestimmte Maximalanzahl von Waren in jeder„Station"gekauft werden. Vermutlich soll diese Beschränkung eine Steigerung des Schwierigkeitsgrades bringen. Trotzdem hat man sehr schnell soviel Geld zusammen, daß man in Nullkommanichts Handelsstationen und Handelsforts errichten kann. Ziel des Spiels ist es, überall eine Handelsstation oder ein Handelsfort zu errichten. Dann hat man gewonnen. Das „Wettbewerbselement" ist dabei die Frage, wie schnell man es schafft. Daß man es schafft und auch nicht allzulang dazu braucht, steht außer Frage, und schon wird's stinkelangweilig. Hat man erstmal ein bestimmtes Kapital erworben, ist's nur noch eine Sache von eben den stinkelangweiligen Stunden, bis die Gratulation auf dem Bildschirm zu sehen ist.

Zudem ist die Programmgestaltung ausgeprochen unkomfortabel, alldieweil man beim Ein- und Verkaufen noch nicht mal sieht, was man eigentlich an Waren so bei sich hat. Mitnichten! Die „Inventory" gab es einen Screen vorher! Man darf sich also für jeden Zug notieren, wieviel man von was dabei hat. Prrrr!

Auch mit dem Bildschirmtext kann man nette Sachen anstellen: z.B. Löschen (mit Del-Taste)! Weg isser!

Ach ja, noch was. Wenn man als „Stadt" die Nr. 28 wählt (es gibt nämlich nur 27), dann bleibt man eine Runde lang in Vancouver und kann nochmal ordentlich einkaufen. So spart man sich die Kosten einer Expediton und hat zusätzlich noch die Einnahmen aus den Handelsstationen und -forts.

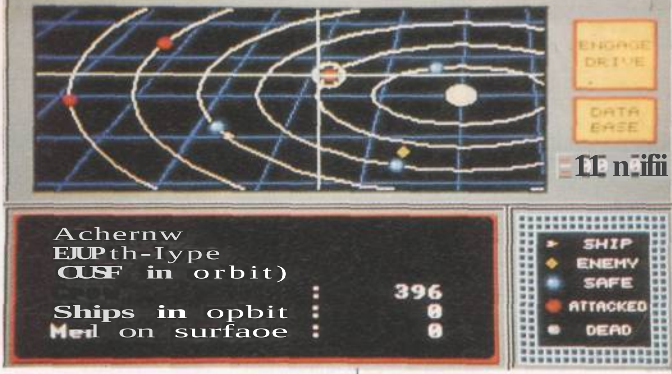
Alles in allem: Viel zu einfach! Dafür lohnt es sich leider noch nicht mal, die 25 Märker hinzublättern.

Mar(jna strack

Grafik	1
Handhabung	2
Technik/Strategie	2
Spielwert	0
Preis/Leistung	1

Spaß für lange Zeit

Programm: Victory, **System:** Amiga, ST, **Preis:** ca. **50** DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** Kingsoft.



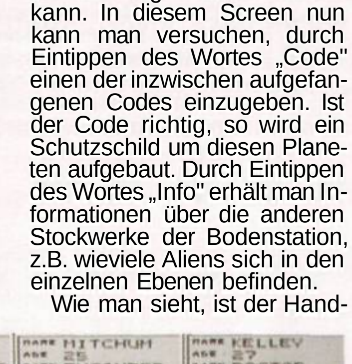
Fotos *(3): Amiga*

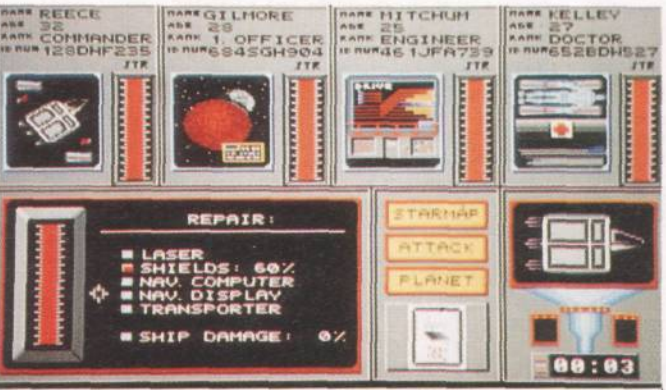
Na, das ist doch mal wieder was für die Freunde eines strategischen Action-Games! **KINGSOFT** hat sich des *Galactic Conqueror-* bzw. *Starraiders-*Themas angenommen und ein Game produziert, das zwar grafisch hätte besser gemacht werden können, trotzdem aber 'ne Menge Spielspaß auch über längere Zeit hin bietet. **VICTORY**ist der Name dieses Spieles, bei dem man ein Sonnensystem vor der Übernahme und Zerstörung durch feindliche Aliens schützen muß. Jeder Planet und auch angreifende Alien-Verbände können mit dem eigenen Raumschiff angeflogen werden.

Der Ausgangsscreen zeigt die Datenbank sowie Informations-Icons der vier Offiziere: Kommandant, 1. Offizier, Ingenieur und Arzt. Neben diesen Icons befindet sich eine rote Energieleiste, die jeweils bei Verletzungen abnimmt. Der Arzt ist in der Lage, die anderen Besatzungsmitglieder wie auch sich selbst zu heilen. Dazu benötigt er Medikamente, deren Vorrat auf den einzelnen Planeten aufgefüllt werden kann. In den jeweils vier Stockwerken dieser Bodenstationen können außerdem noch Ersatzteile oder Treibstoff mitgenommen werden, und auch ein Austausch von Crew-Mitglieder und Bodenbesatzung ist möglich.

Bevor Sie allerdings auf dem ersten Planeten landen, wird Ihr Schiff schon von der ersten Alien-Formation angegriffen. Um den Angriff entsprechend erwidern zu können oder gar den Eindringlingen zuvorzukommen, klicken Sie im Anfangsscreen „Attack" an. Dann befindet man sich im Kampfmodus und kann mit dem Fadenkreuz so richtig draufhalten. Die Optionen „Starmap" und „Planet" wählen Sie an, wenn Sie auf derWeltraumkarte einen neuen Kurs festlegen odersich überden Zustand der Planeten (angegriffen, tot, in eigener Hand, Schutzschild aktiviert) informieren wollen bzw. wenn Sie mit der Drohne auf einem Planeten landen möchten.

Gehen wir aber zunächst mal zurück zur Ausgangssituation. Sie werden angegriffen. Also, nichts wie ran! Nachdem die feindlichen Raumschiffe weggeputzt sind, kann man entweder auf dem Planeten landen, um die Aliens, die sich möglicherweise in den vier Stockwerken befinden, ebenfalls niederzumachen, oder man sucht sich eine weitere angreifende Alienflotte, die den Zielplaneten möglichst erst gar nicht erreichen sollte. Also, „Starmap" anklicken. Noch sind die meisten Planeten blau, d.h. noch nicht von Aliens angegriffen. Die Ansammlungen gelber Punkte sind Aliens im Anflug. Da die Ballerei so schön war, nehmen wir uns eine solche Formation gleich mal vor. Das läßt den Score steigen, und zugleich erhöht sich die Chance, daß man einen der Codes findet, mit denen man einen Planeten vollständig vor dem Zugriff der Aliens schützen kann. Während der Raumgefechte schwirrt nämlich oft ein kleines rotes Kästchen vorbei, das einen solchen Code enthält. Mit der Taste „W" schaltet man vom Kampfmodus in den „Auffangmodus" und muß nun versuchen, das rumfliegende Dings einzufangen. Allerdings sollte man sich nicht sehr lange damit aufhalten, da die Aliens natürlich weiter feuern, was dem eigenen Schutzschild natürlich nicht gerade sehr zuträglich ist.





Hier die Statusscreens dervierBesatzungsmitgliederund andere wichtige Daten.

Apropos Schutzschild: Beschädigungen an der Bordausrüstung (inklusive Schutzschild, Navigationscomputer, Drohne usw.) können „repariert" werden, indem man den „Ingenieur" im Database-Screen anklickt.Nun erscheint ein Menü, in dem man die beschädigten Teile reparieren kann (Anklicken der beschädigten Teile, die Ersatzteile verbrauchen sich). Auf diese Weise kann man das Schiff eigentlich schon sehr gut in Ordnung halten. Lediglich sollte man bei der Landung auf einem Planeten an das Auffüllen von Ersatzteilen undTreibstoffdenken und nicht nur die Aliens abknallen.

Hat man eine Etage einer Bodenstation eingegeben, die Aliens beseitigt und ist vor den hier befindlichen Computer gefahren, einfach klicken. Dann erscheint das jeweilig verfügbare Material (z.B. Treibstoff), was hier mitgenommen werden kann. In diesem Screen nun kann man versuchen, durch Eintippen des Wortes „Code" einen der inzwischen aufgefangenen Codes einzugeben. Ist der Code richtig, so wird ein Schutzschild um diesen Planeten aufgebaut. Durch Eintippen des Wortes „Info" erhält man Informationen über die anderen Stockwerke der Bodenstation, z.B. wieviele Aliens sich in den einzelnen Ebenen befinden.

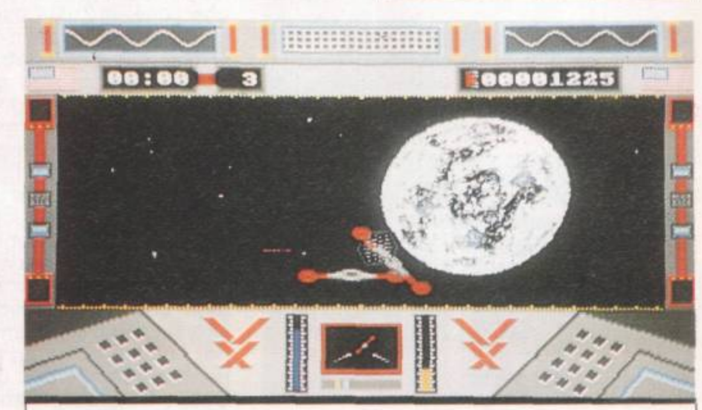
Wie man sieht, ist der Handlungsablauf weit komplexer als bei einem „gewöhnlichen" Ballerspiel, obwohl die Ballerei hier wahrlich nicht zu kurz kommt. Gespielt werden kann das Ganze mit Joystick oder Maus in Port 1. Der Maus ist allerdings ganz klar den Vorzug zu geben.

Nach einer kurzen Phase der Gewöhnung spielt sich dieses Game allerdings ganz flüssig. Es macht richtig Spaß, weil auch das Spielziel, der Schutz aller Planeten, nicht zu einfach zu erreichen ist. Verschiedene Ursachen können zum „Game Over"führen. So kann die Drohne zerschossen werden (Aliens wehren sich eben auch) oder der Treibstoff geht aus (kann in der Hektik auch schon mal passieren). Am Ende des Spiels erhalten Sie einen Statusbericht, der Ihren Rang (richtet sich nach dem Score) geschützte Planeten, vernichtete Aliens und Raumschiffe sowie die Bevölkerungsverluste ausgibt. Natürlich kann der Highscore abgespeichert werden. Laden und Abspeichern eines Spielstandes sind ebenfalls möglich.

Fazit: VICTORY ist eine gelungene Mischung aus Action- und Strategieelementen, grafisch und soundmäßig sicher nicht überragend, aber sehr spielbar und motivierend. Mir hat's gefallen.

Martina Strack

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	8



Da sind die Feinde im Anflug. Aber Martina hat den Daumen schon am Drücker...

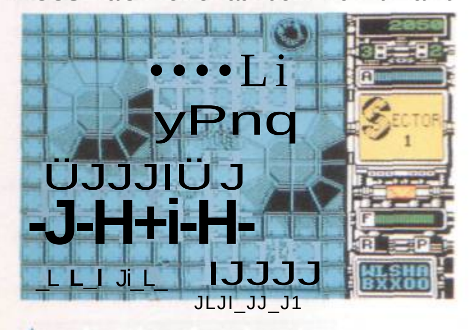


Hallo, Jungs und Mädels!
Na, wie gefallen Euch unsere neuen Konvertierungsseiten? Nach stundenlangen Planungen und mit Hilfe von Kreativität, Kaffe und Zigaretten können wir Euch nun die ultimativen Verbesserungen der Konvertierungsseiten anbieten. Ab sofort gibt's nämlich vollständige, ausführlichere Tests, den kompletten Programmkopf und ein komplettes Bewertungskästchen, damit auch die Neuhinzugekommenen wissen, wie sie die einzelnen Programme zu bewerten haben.Also ehrlich, bei diesem Service kann ja wohl keiner mehr rummosern! Ich wünsch Euch jedenfalls viel Spaß beim Lesen!

Michael Suck

Programm: Xenon, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), **Hersteller:** Melbourne House, London, England, **Muster von:** Mastertronic, England.

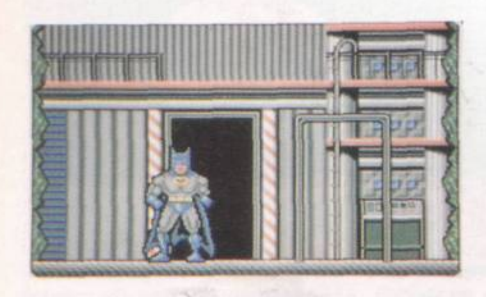
Man, hat das lang gedauert! Schon vor gut1 1/2 Jahren tat sich **MELBOURNE HOUSE** als Pionier auf dem 16-Bit-Markt hervor und produzierte mit **XENON** eines der ersten, wirklich hochklassigen Shoot-em-up's auf den 16-Bittern. Da gab's Sprachausgabe, perfektes Vertikal-Scrolling, tolle Grafiken und jede Menge Action. Wie, um Gottes Willen, sieht das wohl Jahre später auf dem **Spectrum** aus? Gut! Zwar sind die Grafiken jetzt monochrom (nichtzu verwechslen mit monoton!) und etwas abgespeckt, aber dafür bietet die Umsetzung vernünftiges Scrolling und vor allem die beliebten Extrawaffensymbole, die aus dem anfangs schlappen Raumschiff ein waffenstarrendes Ungeheuer machen. Außerdem ist es nach wie vor möglich, das Raumschiff in den Fahr- oder Fliegmodus umzuschalten, um Bodengegnern den Garaus zu machen. Hübsch gelungen ist den Programmierern die Animation der Endgegner, denn trotz deren imposanter Größe ruckelt oder wackelt einfach nix. Der Aufbau der Levels entspricht im wesentlichen der 16-Bit-Vorlage, aber aufgrund diverser Speicherplatzprobleme sind die vier Sektoren etwas kürzer geworden und beinhalten weniger Gegner (Sprachausgabe fehlt erwartungsgemäß völlig). Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch, denn geblieben ist der hohe Schwierigkeitsgrad und - man höre und staune! - der Supersound von Meister David Whittaker! Der 128K-Spectrum besitzt nämlich einen fast identischen ST-Soundchip, und ebendrum gibt's die gleichen guten FX und Sounds wie bei den großen Fassungen. Na, ist das nichts? *Michael Suck*



Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Programm: Batman, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, \T\

Seit mehr als zwanzig Jahren ist **BATMAN** einer der beständigsten Superhelden der Comic-Geschichte, und in dieser langen Zeit gab es immer wiederversuche, den Kämpfer mit dem schicken Umhang auf Zelluloid oder Diskette zu bannen. So ist es sicherlich kein Zufall,daßjustzurEntstehung eines neuen Batman-Films auch **OCEAN** erneut mit einer Batman-Versoftung aufwartet. Diesmal sind es gleich zwei Abenteuer, die unser Held wieder mal im Labyrinthstil bewältigen muß. Im ersten Spiel geht's gegen den „Penguin", der mit Hilfe von Roboter-Pinguinen die Welt erobern will, im zweiten begegnet der Schwingenmann seinem Erzfeind, dem Joker, der den besten Freund Batmans, Robin, gekidnapped hat. In beiden Spielvarianten muß Batman durch die Straßen von Gotham-City wandeln und unterschiedliche Gegenstände sammeln und miteinander kombinieren, um der Lösung näher zu kommen. Die einzelnen Screens werden dabei ähnlich wie ein Comic-Strip aufgebaut und übereinandergelegt, wenn Batman von einem Bild ins nächste läuft. Gerade die jetzt eingetroffene Amiga-Fassung erzeugt eine herrliche Comic-Atmosphäre und bietet gegenüberden 8-Bit-Fassungen einiges an zusätzlichen, gut gestylten Grafiken. Sie sind übrigens nahezu identisch mit den ST-Grafiken dieses Spiels, hätten aber nach meinem Geschmack etwas kontrastreicher angelegt werden können. Auch der Sound klingt etwas dünne, weil zu monoton, aber die Spriteanimation geht in Ordnung. BATMAN ist somit auch für den Amiga ein äußerst unterhaltsames Spielchen. *Michael Suck*



Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Programm: LED Storm, **System:** Amiga, **Preis:** ca. **60** DM, **Hersteller:** Capcom/Go!, Birmingham, England, **Muster von:** [T]

Seit *Frogger,* jenem Urahn der Geschicklichkeitsspiele, scheint sich 'ne ganze Menge geändert zu haben. Mußte damals noch ein todesmutiger Frosch beim Überqueren einer Straße ganzen Autokolonnen ausweichen, so hängen sich die Software-Frösche anno '89 ganz frech ans Auto dran und bremsen kräftig. Solcherlei und noch mehr passiert z.B. bei **LED STORM** auf dem **Amiga,** einem Rennspiel, das den Spieler ans Steuer eines futuristischen Flitzers samt futuristischen Rennstrecken versetzt, auf denen sich die seltsamsten Dinge befinden. Neben den Anhalter-Fröschen warten noch Computerautos, Ölpfützen, Abgründe, Minenleger und TNT-Laster (???) darauf, den Garaus zu bereiten.Zu sehen ist die ganze Szenerie übrigens aus derVogelperspektive, gescrollt wird vertikal - und das sehr schnell, aber leider leicht ruckelig. Schalten braucht Ihr nicht, denn Euer „Wirbelwind" beschleunigt einfach mit Joystickdruck nach vorne. Die Geschwindigkeit ist es dann auch, die das Spiel ziemlich schwierig macht, aber auch die Motivation aufrecht erhält. Besonders erwähnenswert ist bei dieser Fassung der Sound, denn der stammt vom derzeit wohl begabtesten Soundprogrammierer aller Klassen, nämlich **Tim Follin!** Den Amiga-Fans spendiert er einen Supertitelsound mit herrlich verzerrten Synthis, tolle Gitarrenriffs im ersten Level sowie weitere erstklassige Sounds für jedes weitere Level und die Highscore-und Startsequenz. Die Grafik ist zwar durchschnittlich, aber ansonsten kann sich diese neue CAPCOM-Umsetzung sehen lassen - sie stammt nämlich vom gleichen Programmierteam, das schon *Bionic Commando* hervorragend umsetzte! *Michael Suck*



Grafik	7
Sound	11
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

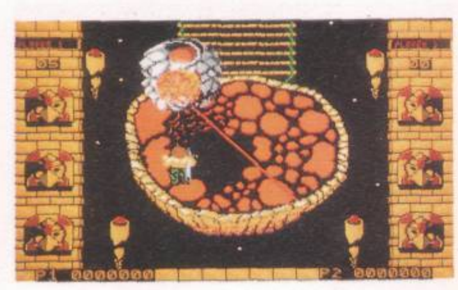


Programm: Victory Road, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Imagine Software, Manchester, England, **Muster von:** fTS]

Was sich auf dem ST flopverdächtig ankündigte, setzt sich mit der AMIGA-Version von **IMAGINE's VICTORY ROAD** fort: Schlechte Grafik, Sägescrolling, verrückte Schußgeräusche, altes Spielprinzip - kurzum: eine technische Kleisterleistung, die uns da mit dem vermeintlichen *IrakiSoldiersII*(Name v.d. Red.geändert!) beschert wurde. Der Spieler ist besagter Iraki-Mann, der auf einer übel dargestellten Spielfläche (irgendwo in Ägypten) gegen böse Geister und finstere Mächte fighten muß. Mit einer Art Panzerfaust bewaffnet, die maschinengewehrartig arbeitet und wie ein Widerhall eines synthetischen Hi-Hats klingt, macht man sich auf die Suche nach den Feinden, die alle etwas merkwürdig aussehen (diesmal sind's Aliens, ist doch klar! Hat man doch aus *Elite's* Fehlern gelernt...). So ballert man motivationslos vor sich hin, sammelt Punktesteinchen und Zusatzwaffen auf und hofft, daß das Game-Over-Zeichen so schnell wie möglich erscheint. Dieses wurde übrigens ganz „geschickt" in den Screen eingearbeitet: Fast so, wie bei den alten Spectrum- oder Schneider-Games der Jahre '84/'85 (20. Jahrhundert, wohlgemerkt!)

Damit keine Mißverständnisse auftreten: VICTORY ROAD ist technisch wie spielerisch so imperfekt, daß man es erst gar nicht aus dem Regal holen sollte. Wenn jemand dennoch Lust verspürt oder Interesse zeigt, dann kann er sich das Game ja gerne zulegen. Derjenige müßte aber schon ein „begeisterter", weil unkritischer, Sammler derartiger Games sein. Eigentlich schade, daß IMAGINE sich überhaupt in unseren Landen mit diesem Spiel versucht. Mein Kommentar: Chancenlos!

Manfred Kleimann



Grafik	3
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	1
Preis/Leistung	1



Programm: Falcon -The F-16 Fighter Simulation, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Spectrum Holobyte, USA, **Muster von:** IT8]

Mittlerweile treibt **FALCON - THE F-16 FIGHTER SIMULATION** von **SPECTRUM HOLOBYTE** schon länger auf den PCs sein Unwesen, mit Erfolg, wohlgemerkt! Die ATARI-ST-Freaks kamen schließlich dann auch, nach längererWartezeit, in den Genuß eines wirklich guten Flugsimulators. Im Vergleich zu der IBM-Version konnte der „Atari"-FALCON in nahezu allen Belangen besser abschneiden. Und das nicht nur mit der Grafik, die alles Bisherige in den Schatten stellt. Rasante, ausgefüllte Vektorgrafiken machen die diversen Missionen zu einem echten Vergnügen. Selbst die Bodenziele wurden animiert, wodurch das Spiel erst recht einen Hauch von Action erhält. Dazu kommen noch die verschiedenen Blickwinkel. Das Ganze wird zudem durch nett gezeichnete Bilder, vor und nach dem Spiel, verfeinert. Grafisch gesehen, ein echter Leckerbissen. Dieselbe positive Kritik gilt auch der Steuerung, die äußerst präzises Fliegen erlaubt. Als gänzlich neues Feature wurde gleich noch eine Sprachausgabe eingebaut, die die Kommentare des Bordcomputers zum Besten gibt. Aber auch die spielerischen bzw. strategischen Elemente brauchen sich nicht zu verstekken. Die Bordinstrumente und Funktionen der F-16 wurden gut umgesetzt, die Flugeigenschaften sind sehr realistisch. Zahlreiche Schwierigkeitsgrade, gepaart mit zum Teil hammerharten Missionen, machen FALCON meines Erachtens zum derzeit besten Flugsimulator auf dem Atari ST. Die IBM-Fassung war schon nicht schlecht, aber diese Version ist einfach besser!



Torsten Blum

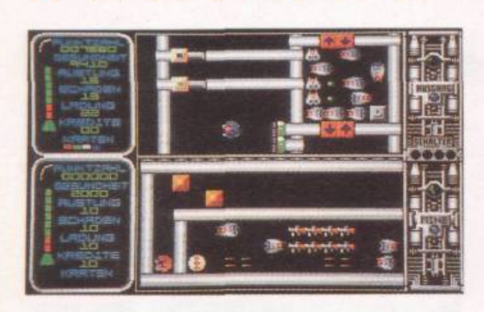
Grafik	10
Handhabung	8
Spielwert	10
Steuerung	**9**
Preis/Leistung	**9**

Programm: Barbarian II -The Dungeons of Drax, **System:** Atari ST, **Preis: ca. 65** DM, **Hersteller:** Palace Software, London, England.

Wer hätte gedacht, daß der axthiebende Barbar aus dem Hause **PALACE** nochmal auftauchen würde? Nein, nein, natürlich ist nicht der Besuch des Firmenchefs bei uns gemeint, sondern **BARBARIAN II,** der ja leider im ersten Teil durch die Indizierung daran gehindert wurde, eine hübsche Prinzessin zu retten. Nun denn, beim Nachfolger muß der Barbar kräftig draufhauen, um den bösen Unhold Drax aus seinen Höhlen zu locken. Insgesamt vier Levels werden so durchlaufen, in denen fleißig geköpft, geschlagen und getreten werden darf, denn Drax hat recht hartnäckige Ungeheuer, die dem Helden die Suche nach dem Ausgang aus dem Level erschweren. Zur Einstimmung aufs Spiel gibt's eine hervorragend gesampelte Sprachausgabe, dann wird der Krieger oder die Kriegerin ausgesucht, und schon wird der erste Level geladen. Die Laderei geht übrigens ganz schön auf die Nerven, denn der ST zappelt sich sage und schreibe 3:47:12 Min.ab, bevor der Barbar ans Werk gehen kann. Entschädigt werdet Ihr dafür aber mit d u^ weg großen Sprites, von denen leider **ei** paar etwas flackern, aber recht nett an i m **e** sind. Zudem gibt's schöne Backgrouro einige ekelerregende Gags (die Köpfun-a zenen...) und guten Sound-FX. Sehr 1 wöhnungsbedürftig ist leider die Steue ung, denn sie ist sehr lahm und umstalieh. Das mindert den Spielspaß erhebl z~ zumal BARBARIAN II ja drauf angelegt * den Spieler mit möglichst vielen Prügelsznen zu „unterhalten". Nun ja, irgendwie • fiel mit die C-64-Fassung da besser...

Michael S-:

Grafik 9
Sound 9
Spielablauf 8
Motivation 7
Preis/Leistung 8



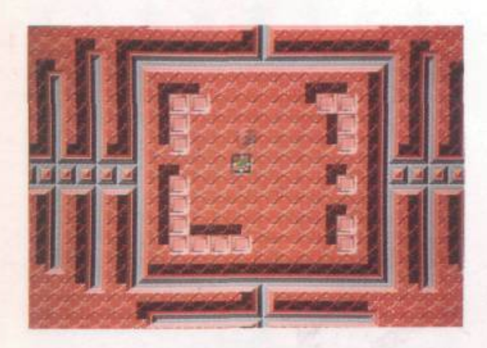
Programm: Captain Fizz, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Psyclapse, Liverpool, England, **Muster von:** Psygnosis.

Bis auf den leicht verbesserten Sound gegenüber der vorgestellten ST-Version (ASM berichtete in 3/89!) findet der Strategie-Actioner auf dem AMIGA genau dasselbe Spielchen vor, das eine Mischung aus *Quadralien, Rambo III* und *xxx (indl).* ist. Dazu gesellen sich einige **PSYCLAPSE-Elemente**, die das Game zumindest in puncto Spielablauf interessant machen. **CAPTAIN FIZZ,** so der Titel, führt den Spieler in ein Labyrinth, wo Gegner zu vernichten und „eingefärbte" Tore zu begehen sind, damit man immer ein Stück weiter kommt. Diese Tore kann man öffnen, wenn man die „richtigen Karten" aufgesammelt hat. Zuerst liegen einige verstreut des Weges, während andere erst durch den Zugang in diverse Räume per Berührung ins Inventar aufgenommen werden können. Das Ganze spielt sich in der Draufsicht ab, so daß man erst nach ein paar Minuten festestellt, daß es sich um menschlische Kämpfer handelt, die man hier steuert.

Es entwickelt sich von Beginn an eine hektische Ballerei, die erst dann endet, wenn es dem Spieler gelungen ist, **die** Feinde auszuschalten. Jetzt hat Gelegenheit sich den Zugang zum Lift (jeweiliger Ausgang zum nächsten Level) zu verschaffen. Aber: Auch in den nächsthöheren Levelr gibt es grafisch keinerlei Abwechslung. Allenfalls die Tatsache, daß man sein Hirr braucht, um die neugestellte Aufgabe (Boulderdash-ähnlich!?!) anzugehen, macht CAPTAIN FIZZ zu einem Durchschnittspiel der Unterklasse. Die Amiga-Fassung ist fast identisch zum ST-Vorgänger. Kein Game, das in die Charts gehört!

Manfred Kleimann

Grafik 3
Sound 4
Spielablauf 7
Motivation 6
Preis/Leistung 3



Programm: Titan, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Titus Software, Frankreich, **Muster von:** Entertainment International, England.

Nun gibt's die neue Srea/couf-Variante, namens **TITAN,** auch für den **AMIGA.** TITUS **SOFTWARE** hat sich aber leider nicht die Mühe gemacht, die einzelnen Level zu „überarbeiten". Denn: Im Vergleich zur getesteten AMSTRAD-Version (ASM berichtete in 3/89!) hat sich kaum etwas geändert. Man könnte fast meinen, daß das Amstrad-Werk „1:1" auf den Amiga übertragen wurde. Das Scrolling ist ebenso schnell wie verwirrend. Daß Schnelligkeit auch zu Ermüdung oder gar Erbrechen (wenn jemand einen im Tee hat und TITAN spielt, wird's schon „spüren"...) führen könnte, zeigt TITAN in bestechendster Weise.

Nun, worum geht's? Ganz einfach: Man stelle sich mehrere Level voller Steinchen vor, die zerschlagen werden wollen. Eine durschlagskräftige Stahlkugel und ein Fadenkreuz sorgen dafür. Bisweilen aber kommt man ganz schön in die Bredouille, nämlich dann, wenn sich der Ball in einem anderen Viertel des Screens an den Steinchen austobt, während man durch Nichteingreifen seine „Aufräumarbeit" nicht unterbrechen möchte. Die ersten drei Level sind reine Trainings-Sessions; danach wird es erheblich schwieriger, die Steinchen aus dem Weg zu räumen (sich schließende Zugänge; Mehrfachtreffer, Totenköpfe etc.). Der Sound ist ganz nett (vor allem die Titel-Sequenz!); es handelt sich dabei um ein langes (synthetisches) Drum-Solo während der „Ballwechsel". Fazit: TITAN ist ein schnelles, eigentlich zu schnelles Spielchen, das aufgrund seines *„Krakanoid"Scbemas* zwar interessant, aber schwer in die Hitlisten zu hieven ist!

Manfred Kleimann

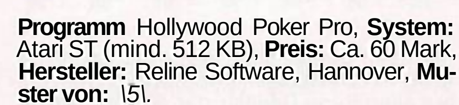
Grafik 8
Sound 8
Spielablauf 7
Motivation 6
Preis/Leistung 6

Programm: International Karate +, **System:** Amiga, **Preis:** ca. **85** DM, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Wer sich in das gnadenloseste aller Karatespiele stürzen will, wird mit **INTERNATIONAL KARATE** + auch auf dem **Amiga** bestens bedient, denn hier gibt's statt einem Computergegner gleich deren zwei!. Dies liegt mit Sicherheit an den vielen Gags und Details, die dieses Spiel für die Umsetzung aufdie 16-Bitternoch mitaufdenWeg bekommen hat. Da gibt es ein schönes Intro mit einigen technischen Spielereien, einem Verschiebebild und Karatekämpfer mit Stroboskopanimation und natürlich einen wunderschönen Background, der wieder animiert ist und förmlich vor Leben sprießt. Da schaukeln die Wellen sanft im Sonnenlicht, ein U-Boot fährt sein Periskop aus, Blätter fallen vom Baum, ein Wurm krabbelt über das chinesische Tor, und das alles, während sich die drei Karateka den Garaus machen. Im Gegensatz zum C-64- und identisch zur ST-Fassung dachte das Programmierwunder **Archer McLean** wieder an die zweite Bonus-Runde mit explodierenden Bomben und hüpfenden Köpfen und diverse Extras, die das Spielen etwas heiterer gestalten. So können den gerade stehenden Kämpfern mal eben locker die Hosen ausgezogen (yeahhh!), die Animationsgeschwindigkeit bis zum „Turbo-Mode" angezogen werden und dergleichen mehr. Wie gesagt, das meiste davon gab's beim C-64-nicht, aber schon beim ST. So gleichen sich die Fassungen der beiden 16-Bit-Brüderfast haargenau,der Amiga bietet lediglich einen farblich abgestufteren Himmel und wahlweise deutschen oder englischen On-Screen-Text.Werdieses perfekte Karatespiel verpaßt, ist jedenfalls selbst schuld! *Michael Suck*



Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Programm Hollywood Poker Pro, **System:** Atari ST (mind. 512 KB), **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Reline Software, Hannover, **Muster von:** \5\.

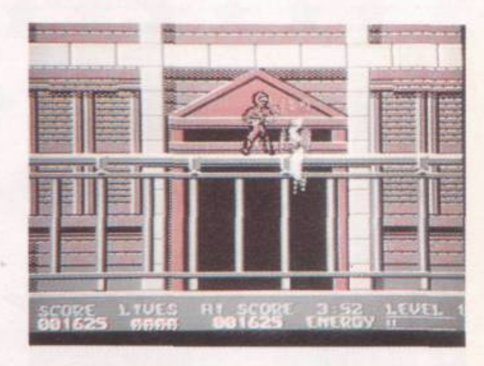
Ja, nun ist auch sie da, die Konvertierung des „Lustspiels" **HOLLYWOOD POKER PRO** für den **ATARI ST**. Zur Gesamtqualität der uns vorliegenden Version läßt sich leider so einiges Unschönes bemerken. Zunächst jedoch ein wichtiger Hinweis in Sachen „Kopierschutz": Im Gegensatz zum Amiga-Poker stellt diesmal die Notwendigkeit einer vorhandenen Code-Tabelle einen indirekten Schutz gegen Raubkopien dar. Dies macht sich insofern bemerkbar, als daß man zwar bis zu einem bestimmten Maß „zocken" kann, wenn's allerdings heißer wird und eines dervierMädels eine der letzten „entscheidenden" Hüllen ablegen muß, tut sie's halt nur nach Eingabe des richtigen „Nümmerchens". Viel wichtiger erscheinen uns jedoch die einzelnen Bewertungskriterien, bei denen teilweise wirklich Abstriche gemacht werden müssen. Achten wir auf den Sound, so fällt schon kurz nach dem Laden auf, daß außer dem „Kartenplätschen" eben keiner vorhanden ist. Sehr schade, gibt doch der Amiga bei HOLLYWOOD POKER PRO so schöne Klänge von sich. Grafisch hat sich das Ganze auch - unverständlicherweise - zum Negativen entwickelt. Die einzige Erklärung dafür scheint die reine Konvertierung der Digi-Ladies zu sein. Hätte sich **RELINE** die Mühe gemacht, die Aktfotos erneut durch den Digitizer zu „jagen", wären Fehler, die besonders während des Zoomens auftreten, nicht entstanden. Technisch ist das ST-Produkt der Amiga-Version identisch, am Spielwert hat sich inhaltlich natürlich auch nichts verändert, so daß wir zu folgender Wertung kommen müssen... *Matthias Siegk*



Grafik	3
Sound	n.v.
Handhabung	hmm
Technik/Strategie	7
Spielwert	Sex
Preis/Leistung	5

Programm: Dragon Ninja, **System: C-64, Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Imagine/Ocean, England, **Muster von:** Ocean, Manchester, England.

Nicht ganz so gut wie auf dem Amstrad konnte **DRAGON NINJA auf dem C-64** gefallen. Gegenüber der Originalfassung zieht das Karatespiel von **IMAGINE,** dem Automaten-Label von **OCEAN,** vor allem in puncto Grafik den kürzeren. Dennoch macht es auch hier noch Spaß, sich durch die insgesamt sieben Spielstufen hindurchzukämpfen, die der Reihe nach natürlich zunehmend schwieriger werden. Eng an den Original-Automaten von **Data East** angelehnt, steuert der Spieler auch bei der Computer-Version einen Karatekämpfer, der sich gleich mit ganzen Scharen von Gegnern auseinandersetzen muß. Jeweils zu Beginn eines jeden Levels wird er von zwar bezwingbaren, wegen ihrer großen Anzahl jedoch kraftraubenden Gegnern attackiert; am Ende wartet dann jeweils ein besonders schwerer Brocken auf unseren tapferen Helden. Was mir, abgesehen von der nicht mehr ganz so farbenfrohen Grafik, an der C-64-Version störend aufgefallen ist, ist die Steuerung, die nicht mehr ganz so exakt ist wie bei der Amstrad-Fassung. Auch sind die aufzusammelnden Gegenstände, hier muß ich noch einmal auf die Grafik zurückkommen, mitunter recht schwierig zu erkennen.Während sie bei der Amstrad-Version in Form von Icons dargestellt wurden, erscheinen sie auf dem Commodore als das, was sie sind. Und das bedeutet eben, daß beispielsweise ein Messer, das eine zwei Zentimeter große Figur fallen läßt, eben nur noch ein paar Millimeter groß ist und somit leicht übersehen werden kann. Doch ist DRAGON NINJA auch auf dem Commodore immer noch ein abwechslungsreiches, spannendes Spiel, das - welch Wunder - soundmäßig gegenüber der Erstfassung noch einiges zulegen konnte. Sicher eines der besseren Karatespiele! *Bernd Zimmermann*



Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Programm; Space Harriei **System:** Amiga, **Preis- ca.** 65 DM. **Hersteller:** Elite Systems, Sheffield, England. **Muster von:** Elite.

Wer kann es schaffen, das Drachental zu retten? Wer wird es wagen, sich den abscheulichen, flinken Monstern zu stellen, die in allen drei Dimensionen überdas Land herfallen? Der **SPACE HARRIER** natürlich! Er ist ein alter Space-Recke, der den Finger immer noch nicht vom Abzug des Blasters lassen kann und mit seinem Schwebeanzug auch auf dem Amiga fürRecht und Ordnung sorgt. Eins muß man den Jungs von **ELITE** lassen: Diese 16-Bit-Fassung ist die mit Abstand beste Umsetzung des Automatenspiels! DerBoden in Form eines Schachbrettmusters scrollt sehr soft und schnell auf den Spieler zu, während alle Gegner und Gegenstände sauber heranzoomen. Wie gesagt, bei SPACE HARRIER wird in allen drei Dimensionen geballert, und somit scrollt das gesamte Spielfeld beim Hoch- oder Runterfliegen noch ein Stück mit, und zwar ebenso flüssig wie alles andere. Neben diesen optischen Leckerbissen beschert ELITE dem Spieler noch eine vernünftige Animation, Dauerfeuer und die äußerst praktische Steuerung mit der V... denn schließlich kann die Spielfigur ja ... dem ganzen Bildschirm agieren. Ledic... beim Laufen fängt das Heldensprite a... flackern, wenn die Maus immer noch ... unten bewegt wird, aber die Spielba... beeinflußt das keineswegs. Nimmt mar... noch die drei hübschen, aber leider ZL... zen Melodien hinzu, so wird aus SPACE HARRIER ein schönes Shoot-em-up, ... die Amiga-Fans erfreuen dürfte - im Gegensatz zu den ST-Fans, die schon vor ... ger Zeit mit einer recht verkorksten Umsetzung vorlieb nehmen mußten. *Michaeli...*

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Programm; Deflektor. **System:** Amiga, **Preis; ca. 60** DM, **Hersteller:** Gremiin Graphics Sheffield. England, **Muster von:** Gierniin,

Lang hats gedauert, aber nun ist **DEFLEKTOR** endlich für den **Amiga** erschienen! Ohne Zweifel ist dieses Strategiespiei eines der besten **GREMLIN-Games** überhaupt, denn selten ist ein Spielkonzept so ideenreich und spannend wie bei DEFLEKTOR. Dabei ist die Aufgabe für den Spieler eigentlich ganz einfach; Ein Laserstrahl muß auf ein Zielgerät gespiegelt werden. Dieses ist jedoch von einem Mäuerchen abgeschirmt, das erst dann verschwindet, wenn mit Hilfe der ganzen Spiegel und des Laserstrahls alle Kugeln vom Bildschirm weggestrahlt wurden. Die Energie des Strahls ist aber begrenzt, und bei ungünstigen Reflexionen kann es auch zu Überladungen kommen. Zudem dürft Ihr ganz schön kombinieren, denn manche Kugeln sind ganz gemein hinter Hindernissen versteckt, an die man nicht so leicht rankommt. Schwierig war die Umsetzung für den Amiga sicher nicht, denn programmtechnisch ist das alles gar kein Problem. Da die ordentliche Grafik außerdem mal wieder 1:1 vom STrübergezogen wurde, waren nur beim Sound noch Verbesserungen at... erwarten. Dieser stammt dann auch vom g... ten alten Benn Daglish, der auf dem Amiga durch knackige Drums samt einer fetzig... Melodie einen guten Eindruck hinterla... Für meinen Geschmack ist sie zwar etw... kurz geraten und kann durch die andaue... de Wiederholung schon mal nerven, ab... alles in allem kann das den guten Gesamteindruck kaum schmälern, DEFLEKTC... war und ist ein äußerst originelles Spiel l... langanhaltender, hoher Motivation, a... sein Geld sicherlich wert ist. Sehr empfe... lenswert! *Michael S...*

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



Programm; Grand Prix Circuit, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 32 Mark (Kass.). **Hersteller:** Accoiade/ Electronic Arts, **Muster von:** Eiecironic Arts Ltd. 11-49 Station Road. **Langley,** Berks SL 3 8YN, UK.

Nichts hinzuzufügen wäre eigentlich der Umsetzung von **GRAND PRIX CIRCUIT** für den C-64,wenn man hier nicht das übliche Leid mit den nur allzu bekannten Endlosladezeiten hätte Doch davon mal abgesehen möchte ich das fantastische Game allen Pistenjägern unter den C-64-Usern wärmstens ans Herz legen. Die heiße Motorshow beginnt eigentlich schon während des Lade- und Installationsvorganges. Ist die erste Kassettenseite eingeladen, wird die ganze Motivation durch einen wahren Supersound in den Fingern komprimiert. Die Vorbereitungsphase geht hier genauso vonstatten, wie es der PC-User von seiner Version gewöhnt ist. Per Joystick kann sich jeder Pilot seine persönlichen Rennfahrerwünsche erfüllen. Danach geht's aber nur noch powermäßig ab: Mit einem atemberaubenden, sehr realistisch tosenden Sound fetzt man über die Piste, das sehr schön dargestellte und gut überschaubar Cockpit natürlich stets unter Kontrolle habend. Das gesamte Game machte mirwährend der (leider viel zu kurzen) Testphasf einen Höllenspaß. Ich meine, im Gesamteindruck kann die Konvertierung von **ACCOLADES** GRAND PRIX CIRCUIT der PC-Fassung auf alle Fälle das Wasser reiche" die Grafiken und der Sound sind hiersogaum Weiten besser. Ein klassisches Beispie für eine saubere und sorgfältige Umsetzung, die ausnahmsweise mal die Fähigke - ten eines C-64 auszunutzen weiß.

Matthias Sieg'

Grafik	9
Sound	12
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10



Programm: Kings Quest IV-The Periis of Rosella, **System:** Atari ST mit mind. 512 KB und dopellseitiger Floppy, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** [T5]

Die Kings-Quest-Saga ist wohl eine der erfolgreichsten Adventureserien, die je erschienen sind, logisch, daß da ein vierter Teil nicht allzulange auf sich warten lassen konnte. So bietet **SIERRA** mit **KINGS QUEST IV-THE PERILS OF ROSELLA** den Adventure-Freaks ein ausgefeiltes, komplexes Adventure, in das soviel Details, Humor und natürlich Rätsel eingebracht wurden, daß wochenlanger Spaß garantiert ist. Die Aufgabe des Spielers ist es, dem König ein Heilmittel zu beschaffen, damit der sich wieder von seinem Herzanfall erholt. Um dieses Mittel zu bekommen, muß die Tochter des Königs aber noch das Amulett für eine Fee besorgen und der bösen Zauberin Lolotte trotzen.

Neben einer Unzahl von Grafiken, für die auch auf dem **Atari** STsamt Programmcode drei Megabyte verbraten wurden, kann über die MIDI-Schnittstelle und einen angeschlossenen Synthesizer noch ein 40minütiger Soundtrack genossen werden, der's echt in sich hat. SIERRA hat diese Features übrigens direkt von der PC-Fassung übernommen, bei der es den Soundtrack für verschiedene Synthesizer-Karten gab. Leider, leider wurden die Grafiken und der ST-interne Sound ebenfalls 1:1 vom PC rübergezogen, so daß das Ganze (samt Animation) aussieht, als würde gerade ein PC mit EGA-Karte emuliert (trotzdem ganz hübsch!). Ein bißchen besser hätt's also schon sein können, aberalles in allem bekommt KQIVauch auf dem STeinen Hitstern von mir, denn Adventures dieser Klasse und Rasse sieht man wirklich nicht oft.



Michael Suck

Grafik	8
Vokabular	10
Story	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

Programm: Hostages, **System:** IBM PC (Hercules, CGA, Tandy), **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** [231.

Nun also dürfen sich auch die **PC-User** auf **HOSTAGES** freuen. Nachdem das Programm bereits auf anderen Rechnern seinen Siegeszug antrat und katapultartig in die Charts schnellte,darf es jetztauch auf dem PC zur Sache gehen. Einmal mehr ein Beweis dafür, daß der IBM und die Kompatiblen längst nicht mehr nur sogenannten „seriösen" Spielen oder gar ausschließlich Anwender-Software vorbehalten sind. Der Titel dieses INFOGRAMES-Produkts verrät schon einiges über seine Handlung. Hostages (Geiseln) nämlich gilt es aus einer Botschaft zu befreien, die von Terroristen besetzt worden ist. Für die Mission stehen sechs Männer bereit, die mittels derTasten F1-F6 zum Einsatz gebracht werden können. Drei von ihnen sind Scharfschützen, die von draußen Feuerschutz geben, die drei anderen verrichten „Innendienst" und müssen vom Spieler in die Botschaft eingeschleust werden. Zu diesem Zweck bringt man zunächst die drei Scharfschützen nacheinander in Stellung, um danach die nächsten drei Männer eine Hausfassade an einem Seil herabklettern und durch Fenster hindurch in das Innere springen zu lassen. Da bei alldem die Terroristen nicht faul sind, ist es erforderlich, zwischen den einzelnen Akteuren hin- und herzuschalten, um nach und nach dem Ziel näherzukommen. Das eigentliche Ziel ist aber natürlich nicht, einfach nur in die Botschaft einzudringen, sondern die Befreiung derGeiseln.Hierzu müssen die in der Botschaft lauernden Terroristen beseitigt und die Geiseln unverletzt geborgen werden. Am Ablauf hat sich damit also genau so wenig geändert wie an den strategischen Aspekten des Spiels. Auch die Grafik hat INFOGRAMES auf dem PC ganz gut hinbekommen; daß beim Sound die entsprechenden Abstriche gemacht werden müssen, versteht sich von selbst. Alles in allem eine gelungene Umsetzung, die ihre Freunde finden wird.



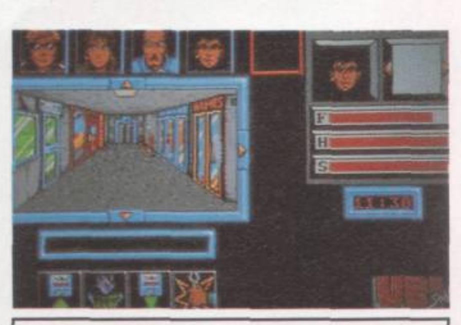
Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Programm: Zombi, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** UBI Soft.

Fast eineinhalb Jahre hat es gedauert, doch nun ist es vollbracht: Nachdem **UBI SOFT's** „Hackepeter-Game" **ZOMBI** auf anderen Rechnern schon bald seinen zweiten Geburtstag begeht, folgt nun auch eine Version für den **Atari ST.** Die Story ist unverändert geblieben; für neue ZOMBI-Spieler will ich sie deshalb nur noch einmal kurz zusammenfassen: Der Spieler übernimmt die Kontrolle über vier Akteure, die gegen eine ganze Heerschar von Zombies antreten müssen. Das Geschehen spielt in einem Warenhaus, vor dessen Pforten ein Hubschrauber daraufwartet, die tapferen Streiter in Sicherheit zu bringen. Einen Haken hat die Sache allerdings, denn es fehlt an Benzin, um den Hubschrauber in Betrieb nehmen zu können. Dieses wiederum findet man im Warenhaus, womit wir also nun wissen, worum es geht. Bei der Suche nach dem begehrten Treibstoff bekommt man es allerdings nicht nur mit den abscheulichen Untoten zu tun, sondern auch eine Horde von Heils Angels macht später dem Spieler das Leben schwer. Action ist also auf jeden Fall vorprogrammiert, und das vor einer grafisch sehr nett gemachten Kulisse, die ebenso zu gefallen weiß wie die Animation der Figuren. Einen Blick auf das Programm zu werfen, dürfte sich also in jedem Falle lohnen. Viel Spaß bei derZOMBI-Jagd!

Bernd Zimmermann



Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Programm: Kings Quest IV-The Periis of Rosella, **System:** Atari ST mit mind. 512 KB und dopellseitiger Floppy, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** [TU

Die Kings-Quest-Saga ist wohl eine der erfolgreichsten Adventureserien, die je erschienen sind, logisch, daß da ein vierter Teil nicht allzulange auf sich warten lassen konnte. So bietet **SIERRA** mit **KINGS QUEST IV-THEPERILSOF ROSELLA** den Adventure-Freaks ein ausgefeiltes, komplexes Adventure, in das soviel Details, Humor und natürlich Rätsel eingebracht wurden, daß wochenlanger Spaß garantiert ist. Die Aufgabe des Spielers ist es, dem König ein Heilmittel zu beschaffen, damit der sich wieder von seinem Herzanfall erholt. Um dieses Mittel zu bekommen, muß die Tochter des Königs aber noch das Amulett für eine Fee besorgen und der bösen Zauberin Lolotte trotzen.

Neben einer Unzahl von Grafiken, für die auch auf dem **Atari** STsamt Programmcode drei Megabyte verbraten wurden, kann über die MIDI-Schnittstelle und einen angeschlossenen Synthesizer noch ein 40minütiger Soundtrack genossen werden, der's echt in sich hat. SIERRA hat diese Features übrigens direkt von der PC-Fassung übernommen, bei der es den Soundtrack für verschiedene Synthesizer-Karten gab. Leider, leider wurden die Grafiken und der ST-interne Sound ebenfalls 1:1 vom PC rübergezogen, so daß das Ganze (samt Animation) aussieht, als würde gerade ein PC mit EGA-Karte emuliert (trotzdem ganz hübsch!). Ein bißchen besser hätt's also schon sein können, aber alles in allem bekommt KQIVauch auf dem ST einen Hitstern von mir, denn Adventures dieser Klasse und Rasse sieht man wirklich nicht oft.



Michael Suck

Grafik	8
Vokabular	10
Story	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

Programm: Hostages, **System:** IBM PC (Hercules, CGA, Tandy), **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** [23].

Nun also dürfen sich auch die **PC-User** auf **HOSTAGES** freuen. Nachdem das Programm bereits auf anderen Rechnern seinen Siegeszug antrat und katapultartig in die Charts schnellte.darfesjetztauch auf dem PC zur Sache gehen. Einmal mehr ein Beweis dafür, daß der IBM und die Kompatiblen längst nicht mehr nur sogenannten „seriösen" Spielen oder gar ausschließlich Anwender-Software vorbehalten sind. Der Titel dieses **INFOGRAM**ES-Produkts verrät schon einiges über seine Handlung. Hostages (Geiseln) nämlich gilt es aus einer Botschaft zu befreien, die von Terroristen besetzt worden ist. Für die Mission stehen sechs Männer bereit, die mittels derTasten F1-F6 zum Einsatz gebracht werden können. Drei von ihnen sind Scharfschützen, die von draußen Feuerschutz geben, die drei anderen verrichten „Innendienst" und müssen vom Spieler in die Botschaft eingeschleust werden. Zu diesem Zweck bringt man zunächst die drei Scharfschützen nacheinander in Stellung, um danach die nächsten drei Männer eine Hausfassadean einem Seil herabklettern und durch Fenster hindurch in das Innere springen zu lassen. Da bei alldem dieTerroristen nicht faul sind, ist es erforderlich, zwischen den einzelnen Akteuren hin- und herzuschalten, um nach und nach dem Ziel näherzukommen. Das eigentliche Ziel ist aber natürlich nicht, einfach nur in die Botschaft einzudringen, sondern die Befreiung derGeiseln. Hierzu müssen die in der Botschaft lauernden Terroristen beseitigt und die Geiseln unverletzt geborgen werden. Am Ablauf hat sich damit also genau so wenig geändert wie an den strategischen Aspekten des Spiels. Auch die Grafik hat INFOGRAMES auf dem PC ganz gut hinbekommen; daß beim Sound die entsprechenden Abstriche gemacht werden müssen, versteht sich von selbst. Alles in allem eine gelungene Umsetzung, die ihre Freunde finden wird.



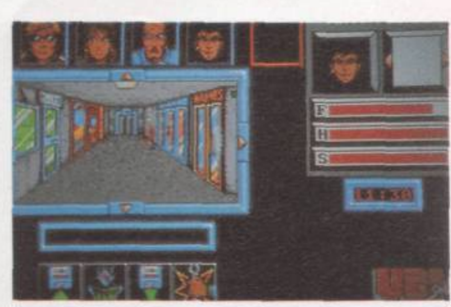
Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Programm: Zombi, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** UBI Soft.

Fast eineinhalb Jahre hat es gedauert, doch nun ist es vollbracht: Nachdem **UBI SOFT's** „Hackepeter-Game" **ZOMBI** auf anderen Rechnern schon bald seinen zweiten Geburtstag begeht, folgt nun auch eine Version für den **Atari ST.** Die Story ist unverändert geblieben; für neue ZOMBI-Spieler will ich sie deshalb nur noch einmal kurz zusammenfassen: Der Spieler übernimmt die Kontrolle über vier Akteure, die gegen eine ganze Heerschar von Zombies antreten müssen. Das Geschehen spielt in einem Warenhaus, vor dessen Pforten ein Hubschrauber darauf wartet, die tapferen Streiter in Sicherheit zu bringen. Einen Haken hat die Sache allerdings, denn es fehlt an Benzin, um den Hubschrauber in Betrieb nehmen zu können. Dieses wiederum findet man im Warenhaus, womit wir also nun wissen, worum es geht. Bei der Suche nach dem begehrten Treibstoff bekommt man es allerdings nicht nur mit den abscheulichen Untoten zu tun, sondern auch eine Horde von Heils Angels macht später dem Spieler das Leben schwer. Action ist also auf jeden Fall vorprogrammiert, und das vor einer grafisch sehr nett gemachten Kulisse, die ebenso zu gefallen weiß wie die Animation der Figuren. Einen Blick auf das Programm zu werfen, dürfte sich also in jedem Falle lohnen. Viel Spaß bei derZOMBI-Jagd!

Bernd Zimmermann



Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Programm: Legend of the Sword, **System:** IBM PC mit CGA (mind. 512 KB) oder EGA (mind 640 KB), **Preis:** ca. **65** DM, **Hersteller:** Rainbird, London England, **Muster von:** British Telecom.

Die Gentechnik macht nicht mal mehr vor Adventures halt, denn jetzt gehen sogar die bösen Zauberer dazu über, mutierte Menschen zu züchten! Angesichts dieser Schergen geht im Königreich Anar die Angst um, denn wer sollte den üblen Suzar (so heißt der Zauberer dieses Abenteuers) jetzt noch aufhalten können? Eine kleine Chance gibt es aber noch: Legenden zufolge soll ein magisches Schwert samt Schild irgendwo vor sich hin schlummern, das die Kraft hätte, Suzar in seine Schranken zu verweisen. Also wird eine Gruppe von sechs Abenteurern zusammengestellt, die sich auf die Suche machen nach dem legendären Schwert. Folgerichtig heißt dieses RAINBIRD-Adventure, das mal nicht von *Magnetic Scrolls* stammt, **LEGEND OFTHE SWORD.** Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Abenteuers und muß die Gruppe sicher durch alle Gefahren führen. Zwar verfügt das Adventure über keine bildschirmgroßen Grafiken, dafür gibt's aber ein kleines Grafikfenster mit 350 verschiedenen Bildchen sowie eine Übersichtskarte, auf der Details der Umgebung aber erst dann zu erkennen sind, wenn der Spieler die entsprechende Gegend gerade erreicht hat. Komfortabel ist die Ansteuerung verschiedener Optionen über die Maus, den Joystick oder die Cursortasten und auch der Parser, der äußerst fix und verständig ist. Die gesamte Aufmachung (inkl. der Grafik) ist somit annähernd identisch mit der ST-Fassung, wenn auch das häufige Nachladen nicht hätte sein müssen. Warum also schlechte Noten vergeben? *Michael Suck*

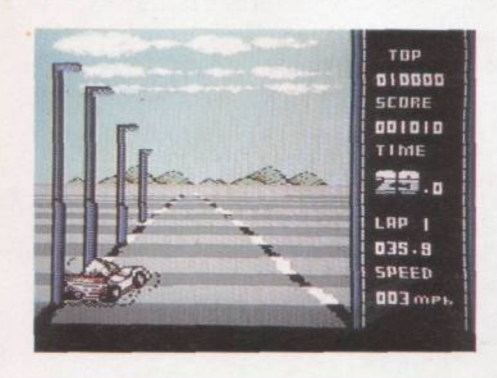
Grafik	9
Vokabular	10
Story	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9



Programm: Superman -The Man of Steel, **System:** IBM & Kompatible (nur CGA-Karte!M), **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, England, **Muster von:** [T8]

Ein wenig in die Hose ging wohl die Konvertierung von **SUPERMAN -THE MAN OF STEEL** aus dem Hause **TYNESOFT** für die MSDOS-Rechner. Gleich vorweg, am Spielaufbau hat sich gegenüber der Atari ST-Fassung überhaupt nichts getan. Es gilt immer noch, acht haarige Levels zu überstehen, bevor man dann letztendlich die Welt gerettet hat. Wesentlich anders sieht es da schon von der technischen Seite her aus. Allein die Tatsache, daß SUPERMAN **nur** mit einer CGA-Karte läuft, ist heutzutage eines PC-Spieles nicht mehr würdig. Aber auch mit der Grafik an sich ist es nicht weit her. Zwar geht die Spriteanimation vollauf in Ordnung, doch fiel die eigentliche Grafik viel zu einfach, viel zu schlicht aus, was keinesfalls an der CGA-Karte liegt. Selbst die Comics, welche jedem Level vorausgehen, wirken monoton, ja geradezu abschreckend. Den Sound muß ich dagegen ausdrücklich loben. Meines Erachtens mehr als nur üblicher Durchschnittsklang. Fatal erwies sich dagegen die Steuerung von SUPERMAN, mit der man sich bei TYNESOFT keine goldene Nase verdient hat. Einerseits läßt sich die vorgegebene Tastaturbelegung (äußerst unbequem) nicht umdefinieren, andererseits wurde auf eine Joystick-geschweige denn eine Mouseoption verzichtet. Alles in allem bin ich von PC-SUPERMAN sehr enttäuscht, konnte diese Version nicht im geringsten mit den Qualitäten der Atari ST-Fassung konkurrieren. Grafik und Steuerung weisen zudem noch Mängel auf; daß der technische Standard bei der Programmierung von PC-Games weiter gestiegen ist, scheint sich beiTYNESOFTnoch nicht rumgesprochen zu haben. Wenn überhaupt kaufen, dann aber auf jeden Fall vorher erstmal reinschauen, wenn dies überhaupt möglich ist. *Torsten Blum*

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Programm: WEC Le Mans, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Imagine Software, **Muster von:** Ocean, Manchester, England.

Die 24 Stunden von Le Mans, eines der berühmtesteten Autorennen der Welt, sind wahrlich eine Härteprobe für Fahrer und Technik. Gleiches gilt leider auch für die Umsetzung des ehemaligen Spielhallenautomaten **WEC LE MANS** für den **C-64.** Zwar gibt es all die Features, die zu einem echten Autorennen dazugehören, wie z.B. Kontrollpunkte, nette Chrashs und waghalsige Konkurrenten, aber alles in allem hat mich die Umsetzung doch arg enttäuscht. Zwar könnt Ihr laut Anzeige schon mal mit über 200 Sachen durch die Kurven jagen, aber das erbärmliche Scrolling verhindert jeglichen Geschwindigkeitsrausch. Weiter gemindert wird die Motivation durch die mittelmäßige Grafik, selten auftauchende Gegner, denen die Lust anscheinend auch vergangen ist, und vor allem durch die miese Lenkung. Die ist nämlich derart schwammig, daß ich mir zeitweilig wie in einer Seifenkiste vorkam. Vielleicht hätte **IMAGINE** lieber ein Seifenkistenrennen programmieren sollen, denn **WEC LE MANS** ist auf dem C-64 nun wirklich mehr recht als schlecht gelungen. Nicht mal der Sound konnte groß zur Anhebung meiner Laune beitragen, denn er besteht aus einer faden Titelmelodie und dem üblichen monotonen Motorgebrumme. Also ehrlich, da finde ich die Raserei mit meinem elf Jahre alten 60-PS-Ascona fetziger, mal ganz abgesehen davon, daß ich für 40 Märker 'ne ganze Tankfüllung bekomme... *Michael Suck*

Animation	3
Sound	7
Realitätsnähe	1
Spaß/Spannung	1
Preis/Leistung	1

... grüß' mir die Sterne grüß mir den Mond



Programm: Bomber Raid, System: Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises, **Muster von:** 18 .

... so lautet die zweite Zeile im Refrain eines altbekannten deutschen Fliegerliedes, welches mir sofort bei Testbeginn von BOMBER RAID in Erinnerung kam.Wahrlich, wahrlich, keine bislang umgesetzte Spielthematik hat es „verdient", so eng mit heldenhaften Kriegsmelodien wie „Flieger, grüß' mir die Sonne..." in Verbindung gebracht zu werden, wie die auf dem mir nun vorliegenden Modul. Dies soll freilich kein Lob an die Programmhersteller sein, denn dieses „neue", sehr kriegsnahe SEGA-Game, welches unter Lizenz von ACTIVISION entstand, erinnert mich einmal mehr an die II. Weltkrieg-Simulationen „1943" von CAPCOM und ELITEs indizierten Vorgänger. Dem Titel macht das Game gewiß alle Ehre, dem Index sehr bald auch, denn an Bomben mangelt's dem roten „Stuka" wirklich mitnichten...

Auch in der Computer- und Konsolenwelt sind Kriegsspiele inzwischen häufig Anlaß ausgedehnter Diskussionen, das ist nichts Neues. Einige Hersteller bzw. Vertreiberfirmen hatten diesbezüglich schon des Öfteren ins sogenannte „Fettnäpfchen" getreten. Die Konsolenhersteller hielten sich bislang weitestgehend aus der Produktion solch indizierungsverdächtiger Titel heraus. Mit **BOMBER RAID** riskiert nun auch **SEGA** eine Verewigung auf der langen Liste der Bundesprüfstelle. Wer A sagt, muß auch die Folgen tragen, daher scheuen wir uns nicht, unserer Kritik an derartig versofteter Kampfhandlungen freien Lauf zu lassen,

BOMBER RAID, zu deutsch „Fliegerangriff" oder ähnlich, ist eines der besten Beispiele für knallharte Kriegsspiele. Die Handlung primitiv, der Spielwert gleich null, die Idee geklaut aus Geschehnissen vergangener blutiger Kriegsereignisse. Feinde (Gegner, Zielobjekte..., wie man sie auch nennen mag) schwirren scharenweise über den Screen, und der User riskiert beim Ballern, daß er am folgenden Tag wegen Sehnenscheid-Entzündung oder krummen Fingern seinen Arzt zu Rate ziehen muß. Für diejenigen, die dennoch an solchen Games Freude finden können, möchten wir die „Handlung" kurz anreißen:

Erinnern wir uns doch mal schnell an einen Testbericht in der Oktoberausgabe des vergangenen Jahres. Dort beschrieb die ASM-Redaktion das Game *1943-The Battle Of Midway.* Gleiches Spielprinzip findet man auf dem SEGA-Modul wieder, den einzigen Unterschied machen hier die kräftigeren Farben. Man stecke das Ding in die Master-Konsole und drücke Feuerknopf 1. Ein roter Kampfbomber wird auf einer Behelfspiste mit militärischen Ehren in die Lüfte gehievt. Das zweite Bild zeigt den an Höhe gewinnenden Bomber in der Draufsicht. Sobald dieser nun mit Getöse seine nötige Flughöhe erreicht hat, geht's auch schon los - in jeder Hinsicht. Zum einen gibt die SEGA-Kiste eine militärisch-heldenhafte Melodei von sich, zum anderen erscheinen sofort erste feindliche Objekte, auf die man unentwegt ballern sollte. Zu Beginn des Games stehen dem Helden drei „Brummer" zur Verfügung, mehr gibt's jeweils bei Erreichen von 50.000,100.000 ... Punkten.



Auch diese Armada kann dem Bomber nicht standhalten!

Schon direkt nach dem Start sieht der Spieler dem Feind ins Auge. Die Ähnlichkeit zu den oben genannten Vorgängern ist in der Tat verblüffend. Das Bord-MG „rotzt" bei Bedienung des linken Feuerknopfes, der rechte Knopf löst -wenngleich auch nur in begrenzter Zahl - einen mörderisch wirkenden Superschuß aus. Wer gerne ballert, der kann sich auf fünf kurzweilige, allerdings auch nicht allzu schwierige Level freuen, bei denen es von zerstörbaren Luft- und Bodenzielen nur so wimmelt. „Dauerfeuer" heißt die Devise. Nahezu überlebenswichtig sind die eher rundlichen Objekte, die zufällig zwischen all den Fliegern und Geschossen durchs Bild trudeln.

Man sollte diese schnellstens abballern, ansonsten bedeuten sie für das eigene Flugzeug beim Aufprallen den sicheren Absturz. Hat man ein solches Ding jedoch getroffen, verwandelt es sich entweder in einen übergroßen „Wurfstern", dem man auch besser ausdem Weg fliegen sollte, oder in eines der „netten" Bonussymbole, von denen es sechs verschiedene geben kann. Da wären zum einen zwei grüne, eierhandgranatenähnliche Symbole mit einem „P" (Power) oder „S" (Speed). Je mehr man von diesen Dingern einkassieren kann, umso besser ist's für den Spielablauf. Das „P" verleiht dem eigenen MG eine höhere Durchschlagskraft bis hin zur Superwumme, das „S" steigert die Wendigkeit der eigenen Schwalbe. Die weiteren vier Symbole sind eigentlich nur eines: In Form einer roten Eierhandgranate präsentiert sich das Bonussymbol für eine unterstützende Drone, zunächst mit einer „1" versehen. Dieser Zahlenwert verändert sich auf dem Symbol nach jedem zielgenauen Schuß bis „4". Jede Nummer steht für eine Drone mit spezifischer Schußrichtung, z.B. nach vorn links, so daß der Spieler sich genau die Unterstützung „anfordern" kann, die er im Endeffekt auch benötigt.

Der einzige Tip, der zu BOMBER RAID gegeben werden könnte, heißt ballern, ballern, und nochmal ballern, dabei so viele Symbole und Zusatzdronen einsammeln, wie nur eben möglich, um siegreich alle fünf Missionen (Beispiel: *„destroy the giant tank")* durchkämpfen zu können. Die eigentlichen Ziele einzelner Missionen, zum Beispiel ein riesiger Panzer, Zerstörer oder Flugzeugträger, tauchen natürlich erst gegen Ende der Level auf. Klar, sonst macht's ja keinen „Spaß". Die „Trefferquote" wird nach jeder Mission prozentual angezeigt, darüberhinaus hagelt's dem Erfolg angemessene Bonuspunkte. Nach glorreich beendetem Tiefflug landet unser „Quax" und holt sich seine Auszeichnung für besondere militärische Leistungen ab. Fazit: Etwas zu einfach!

Matthias Siegk

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Blähungen inbegriffen

»Deftiger Humor und viel Action sind die Markenzeichen dieses SMB-Clones - Und es macht einen Heidenspaß!«

Programm: Kato & Ken (Chan & Chan), **System:** PC Engine, **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** Gamesworld, München.

Daß die Programmierer aus dem Land deraufgehenden Sonne so manchesmal vor nichts zurückschrecken, beweist uns **HUDSON SOFT** mit **KATO** & **KEN** mal wieder eindrucksvoll. Schon beim Titel hatte ich erste Interpretationsschwierigkeiten, denn neben dem japanischen Originalschriftzug auf dem Cover (irgendwie unleserlich...) gibt's im Programm selbst noch die dicke, fette Überschrift KATO & KEN nebst dem Untertitel **CHAN &CHAN.** Sucht Euch halt aus, was Euch besser gefällt...

Weitaus einfacher als das Studium des Namens und der Anleitung gestaltete sich dann das Spielen selbst. Irgendwie erklärt sich das Programm ja auch von selbst, denn nach maximal zwei Minuten weiß jeder, welche Art von Spiel er vor sich hat: Ein Jump-and-run-Game in bester *Super-Mario-Bros.*-Manier, das bei mir den gleichen Effekt erzeugte wie der Nintendo-Klassiker: Ich bin süchtig geworden! Als SMB-Junkie interessierte mich natürlich besonders, in welchen Punkten KATO & KEN ein paar Neuerungen aufweisen kann und inwieweit ältere Spielideen übernommen wurden. Größte Übereinstimmung gab's dann erwartungsgemäß beim Spielablauf, denn außer horizontalem Scrolling und der leichten Trägheitssteuerung der Spielfigur (wahlweise Kato oder Ken) ist das Game auch in unterschiedliche Welten mit je vier Levels aufgeteilt. Und - wie könnte es anders sein - selbstverständlich kommt am Ende der einzelnen Welten noch der große Obermotz, dem man's dann kräftig besorgen muß.

Die ersten richtig feinen Unterschiede gibt's dann beim Aufsammeln der Goldstücke. Bei SMB hingen die Dinger ja noch in der Luft rum, bei K&K aber müssen sie aus Zäunen, Hydranten, Bäumen, Palmen, Toilettensymbolen (!!??!!), Laternenpfählen, Springbrunnen oder einfach aus dem blanken Nichts herausgetreten werden. Zwar kann Kato seine diversen Feinde (sind dieselben seltsamen, kleinen Viecher wie immer) durch simples Draufspringen aus dem Spiel befördern, aber schnelles Treten ist weitaus ökonomischer. Für das gesammelte Gold gibt's dann allerdings kein Freileben, sondern Ihr könnt es verzocken! In den diversen Gebäuden verbirgt sich ab und an ein ganz simpler Spielautomat in Form eines einarmigen Banditen mit drei Walzen. So könnt Ihr bei entsprechendem Geldeinsatz (max. fünf Münzen) mehr Kraft, Gold oder Zusatzleben bekommen, vorausgesetzt, Ihr habt das entsprechende Quentchen Glück. Natürlich ist KATO&KEN kein reines Glücksspiel, sondern vielmehr ein Geschicklichkeitsspiel, das es außerdem dem Spieler überläßt, inwieweit er die verschiedensten Geheimnisse entdekken will. Ihr könnt davon ausgehen, daß in über 50% aller Background-Grafiken, die vom Gartenzaun bis zu weißen Wölkchen reichen (und weiter...?), irgendein Zeug versteckt ist, das man da gar nicht erwartet. Sobald Ihr ein Haus mit einer Tür seht, solltet Ihr in jedem Falle reingehen, denn meistens bekommt Ihr da frische Energie. Sehr empfehlenswert sind auch die Bushalteschilder, denn hinter Ihnen verbergen sich manchmal (nach dem Antreten) Fahrstühle, die in eine Bonusrunde führen.





Ein Kato kommt selten allein.

Die läuft leider ziemlich mies ab, denn in ihr müßt Ihr einem Typen auf Wolken hinterherspringen, der wie der Weihnachtsmann lauter Bonusgegenstände wegwirft. Wenn Ihr da im falschen Rhythmus hinterherspringt, könnt Ihr auch mal leer ausgehen...

Absolut innovativ ist neben den ganzen diversen Fallen und Hindernissen eine seltsame Option, die mit Druck des Joypads nach unten erzeugt wird. Dann nämlich geht unser Held in die Hocke und fur...,ähh, entledigt sich seiner Blähungen durch Austoß von gewissen Gasen. Mit den enstehenden „Wölkchen" können dann z.B. die Krebse in die ewigen Jagdgründe geschickt werden. Wem solcherlei noch nicht geschmacklos genug ist.derkann noch die Typen umhauen, die an der Laterne oder hinter einem Gebüsch ihr Geschäft verrichten. Dafür gibt's als Belohnung auch noch 1000 Punkte! Nun ja...

Damit wir uns aber nicht falsch verstehen: KATO & KEN ist trotz des etwas eigenartigen Humors (typisch japanisch?) eines der allerbesten Jump-and-run-Games, die ich in letzter Zeit gesehen habe. Jedes Level stellt andere Anforderungen an das Können des Spielers und muß anders durchgespielt werden. Ohne aktives Lernen, das nötige Geschick und viel Konzentration ist KATO & KEN einfach nicht zu schaffen. Da zudem an den technischen Details keinerlei Schwächen festzustellen waren, sondern der Spieler noch mit üppigen Grafiken bedacht wird (einzig und allein die Heldensprites haben leichete „Wasserköpfe"), dürfte die Motivation sehr lang anhalten. KATO & KEN hat sich damit den Hitstern redlich verdient, auch wenn man überso manches die Nase rümpfen kann - siehe oben!

Michael Suck

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Zerstörung pur

Programm: Rampage, **System:** Sega (Master), **Preis: ca. 89 DM, Hersteller:** Sega Enterprises, **Muster von:** n*8|.

Man nehme einen Spielautomaten, setze das Game auf Homecomputer um und beglücke zum Schluß noch die Besitzer einer SEGA-Konsole damit. So lautet das Rezept zu **RAMPAGE** .einem „Hau-drauf-Game", das weder den „Feuerknopffinger" noch die grauen Zellen besonders fordert. Dafür eignet es sich wohl sehr gut zum Aggressionsabbau. Hier kann man mal richtig „Bruch" machen. Opfer der Schläger sind nämlich ganze Stadtteile samt ihrer Bewohner, Hubschrauber, Straßenbahnen, Autos und Kanaldeckel.

Drei Figuren stehen dem Spieler zur Auswahl: George, Lizzie und Ralph. Alle drei sind in Monster verwandelt worden, die nur ein Ziel kennen: Zerstörung ! Wählen Sie also eines der Monster aus, das nun, mit drei Leben versorgt, in den ersten Screen hereingeflogen kommt. Nun heißt es, an den Außenwänden der Gebäude hochzuklettern und diese solange mit den Fäusten zu bearbeiten, bis sie zusammenbrechen. Aus den offenen Fenstern wird das Monster dabei kräftig beschossen, und auch Hubschrauber versuchen, dem Übeltäter ein Ende zu bereiten. Verständlich, wenn man bedenkt, daß dieser King-Kong-Verschnitt nicht nur Häuser zum Einstürzen bringt, sondern vorher auch die darin befindlichen Menschen aus den offenen Fenstern „pflückt" und auffrißt!

Letzteres ist unbedingt erforderlich, da der Energiebalken unter dem dauernden Beschüß schnell schwindet und „Frischfleisch" das Monster wieder zu Kräften kommen läßt. Einige Bewohner wagen angesichts des Ungeheuers auch den Sprung aus dem Fenster. Allerdings entkommen sie auch auf der Straße nicht, da man die kleinen Männchen ohne Probleme aufsammeln und verspeisen kann. Es versteht sich von selbst, daß George, Lizzie oder Ralph auch die Hubschrauber zerstören können, die Autos zu Klump hauen oder der Straßenbahn einen ordentlichen Schupps geben. Ab und an findet man in den Häusern auch einen Hamburger oder eine Badewanne. Aus letzterer pflückt man sich zunächst die darin badende Person, um dann mit dem Badewasser nochmal nachspülen zu können. Vorsicht ist bei den Leuchtreklameschildern an Gebäuden anzuraten, da ein Stromschlag unangenehme Folgen für unser Monster haben kann. Beim Toaster sollte man einen Moment abwarten, bis der Toast rausgehüpft kommt. Das ist gesünder als das Gerät zu verschlingen!

Jeder Bildschirm ist komplettiert, wenn alle Gebäude zerstört sind. Danach folgt eine Zwischensequenz, in der Highscore, Score und Energie sowie verbleibende Leben angezeigt werden. Ein Druck auf den Feuerknopf, und schon geht's ins nächste Bild. Verliert man ein Leben, so kann man übrigens die „Einflugprozedur" durch Druck auf Knopf 2 abkürzen. So geht das weiter mit je fünf Screens, die jeweils einer Stadt zu geordnet sind. Nach San Franzisco folgen Los Angeles, Las Vegas, Dallas, St. Louis, Chicago, Detroit, Baltimore und und und. Je nach Lage der Dinge (bzw. Screens) besteht die Abwechslung darin, daß es mal Wassergräben, mal Panzer, mal Polizeiautos sind, die dem Monster Schwierigkeiten machen. Eine Continue-Option nach Verlust derdrei Leben ermöglicht es, sehr viele Screens zu sehen. Ob man allerdings viel verpaßt, wenn man nicht alle sieht, wage ich zu bezweifeln. Das Gameplay ist zwar eintönig (böse Zungen könnten behaupten es sei hirnlos...), allerdings besitzt es über große Frustrationsabbaufähigkeiten. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sehr hoch, der Sound eher mäßig, die Sprites flackern öfter unangenehm. Ganz hitzig wird's, wenn man zu zweit spielt, da man dann auch noch gegenseitig aufeinander einprügeln kann.

Wenn Sie sich nicht daran stören, nur kaputtzumachen, dann ist RAMPAGE das Richtige. Ansonsten wird's nach einiger Zeit schon etwas öde...

Martina Strack



Immer feste druff!

Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Holzbein und Piratenflagge ...

Programm: Captain Silver, **System:** Sega Master, **Preis:** 89,95 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Gern hätte ich **SEGAS** aktuelles „Jump and Run"-Spielchen **CAPTAIN SILVER** genauso intensiv gespielt, wie ich einst die „Schatzinsel" von Robert L. Stephenson verschlungen hab', doch dann würd' ich ehrlich gesagt wohl noch immer vor unserem Master System sitzen und weitere Tests blockieren. Die Story unseres Seeräuberspiels gleicht der des alten Stephenson aufs Haar. Es geht um den Schatz von CAPTAIN SILVER,der-verborgen in den Bergen einer Insel -von dessen überaus vitalem Geist bewacht und (falls nötig) verteidigt wird.

Beginnen muß man allerdings, wie im Buch, auf Festland. Nennen wir unsere Figur einfach „Jim Hawkins". Ausgerüstet mit 'nem stattlichen Säbel muß sich dergute Jim so allerlei sagenhaften Gefahren widersetzen, die wohl dem Seemannsgarn entnommen und vergegenständlicht wurden. Im Klartext: Verteilt allen Wesen und Unwesen,ob in Kater-oder Bärengestalt, ob Gaukler oder Möve, ordentliche Säbelhiebe, denn nur dann verwandeln sich die Figuren in Buchstaben, die es einzusammeln gilt. Damit das Action-Game nicht ausschließlich aus Draufhauen besteht, muß der Konsolist die beiden Wörter „CAPTAIN" und „SILVER" mit den gefundenen Lettern unter einem Zeitlimit auffüllen. Die Belohnung für getane „Arbeit" ist je ein Zusatz-Jim. Zur Abwechslung tragen die häufigen Szenenwechsel bei (Städtchen, Schiff, Insel,...), die stets viel Action vor sehr farbenfroher Kulisse mit sich bringen, bis es am Ende zum Kampf gegen den äußerst widerspenstigen, fiesen Geist des alten SILVER kommt. Trotz einiger Ruckeleien konnte ich von CAPTAIN SILVER einen sehr positiven Eindruck gewinnen.

Matthias Siegk



Gewagter Drahtseilakt!

Grafik	9
Sound	8
Motivation	10
Spielablauf	9
Preis/Leistung	8



Auf die Probe gestellt

Programm: Lord Of The Sword, **System:** Sega Master, **Preis:** 89,95 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Halb Action, halb Adventure, so präsentiert sich **LORD OFTHE SWORD,** ein Zwei-Mega-Cartridge des japanischen Konsolenherstellers **SEGA** . Vom grafischen Gesichtspunkt mal abgesehen, kann das Werk als Adventure mangels charakteristischer Grundvoraussetzungen nicht durchgehen, für ein Action-Game wiederum sind die Animationsphasen beim Fighten einfach zu schwach und ungenau ausgebildet. Eigentlich sehr schade, denn jede Szene weist eine enorme Detailfülle auf, die meines Erachtens weit ausbaufähiger ist, als beim „Herrn des Schwerts" geschehen. Schon die Steuerung wird auch den geübten SEGA-Freaks zu denken geben, denn unser einsamer Held, Landau genannt, ist sowohl mit Pfeil und Bogen (Feuerknopf 1), als auch mit einem Schwert (Feuerknopf 2) ausgerüstet. Aufgrund der Belegung beider Feuerknöpfe blieb dem Hersteller nichts anderes übrig, als Landau durch das Hochziehen des Joysticks springen zu lassen. Natürlich sagt all das noch nicht viel über die Qualität von LORD OFTHE SWORD aus, denn auch an eine unübliche Steuerung kann man sich schnell gewöhnen.



Zur Story: Nach guter alter Adventuremanier ist auch hier das Reich vom Bösen überwältigt worden, diesmal in der Gestalt Ra Goans mitsamt seinem unheilvollen Gefolge. Die Krone scheint in ernsthafter Gefahr. Glücklicher-, aber üblicherweise, naht auch in diesem Spiel alsbald der Retter, hier der LORD OF THE SWORD, bereit, den üblen Machenschaften Ra Goans den Garaus zu machen. Die Bedingungen, die an unseren Helden gestellt werden, kommen zum Spielbeginn aus dem Munde einer netten Blondine. Sie erklärt uns, daß nur derjenige über die Krone und somit die Regierung verfügen kann, der drei Aufgaben erfüllt hat: Zuerst sollte der tapfere Krieger das Symbol der königlichen Familie ausfindig machen, den „Baum von Marill". Nachdem er im Anschluß den „Gobiin von Balala Valley" unterworfen hat, könnte die Mission nur noch an der Zerstörung des „bösen Staates" scheitern...

Da all dies sehr einfach klingt, machen wir uns sogleich auf den Weg. Starten wird Landau im verträumten Dörfchen „Harfoot". Man sollte ähnlich vorgehen wie bei *PhantasyStar* oder *Y's*, denn auch hier bekommt man in jeder Siedlung wichtige Informationen und ab und an auch mal einen sehr nützlichen Gegenstand. Also bitte jeden Menschen „anquatschen", dann kommt man sicher zum Ziel, vorausgesetzt man besteht die Massenansammlungen von gefährlichen Tieren und Fabelwesen, die auf dem weiten Weg hinter jeden Winkel lauern werden. Ein hilfreicher Tip: Wenn's möglich ist die „Beine in die Hand" zu nehmen, dann sollte man dies tun. denn während der allzu häufig vorkommenden Fighterei verliert der arme Landau sehr schnell seine wichtige Lebenskraft. Sollte dennoch mal Hopfen und Malz verloren sein, so kann man sich mittels der „Continue"-Taste behelfen, natürlich auf Kosten des Highscores. LORD OF THE SWORD spielt sich nicht ausschließlich auf horizontal scrollendem „Teppich", sondern auch auf verschiedenen Vertikalebenen ab, die unser Held auf seiner Suche durchkämmen kann. Schade, daß hier echte Adventuremerkmale zugunsten sehr langatmiger Actionparts weichen mußten. Mir scheint, hier wird nicht nur Landau auf die Probe gestellt... *Matthias Siegk*

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

ERSTAUNLICH GUT

Programm: Xevious, **System:** NES, **Preis:** ca. 99 Mark, **Hersteller:** Bandai, **Muster von:** [3]

Im zweiten Halbjahr '89 wird in deutschen Landen das Megabit-Modul **XEVIOUS** für das NES zu haben sein. Hersteller ist die japanische Firma **BANDAI;** Nintendo haben dem Produkt ihren Gütesiegel aufgedrückt. Das will schon etwas heißen, besonders da es sich bei dem Spiel um den Urvater der vertikal scrollenden Ballerspiele handelt, den man mit besonderem Respekt behandeln sollte. Bei den Homecomputerversionen war das leider nicht der Fall, und so war ich natürlich sehr auf die Fassung fürs Nintendo gespannt.

Legt man das Modul in die Konsole und schaltet diese ein, bekommt man erst mal einen kleinen Stoß - die Titelschrift ist nun wirklich nicht das Wahre; der Rest ist allerdings Standard - die übliche Schrift. Startet man das Spiel nicht und wartet einfach ab, bekommt man nach kurzerZeitein DemodesSpiels gezeigt - ein Feature, das bei den meisten neueren Produktionen leider fehlt.

Dies Spielbeschreibung zu XEVIOUS ist denkbar einfach. Man fliegt mit seinem „Solvalou"-Kampfgeflügel „den Bildschirm hoch- und knallt alles über den Haufen, was über den Haufen zu knallen geht. Hierzu stehen einem die üblichen „Anti-Aircraft-Missiles" und zusätzlich noch Bomben für Bodenziele zurVerfügung. Ab und an trifft man auch auf einen Riesenendgegner - ein Konzept, das hüben wie drüben und sowieso immer schon und auch in der Zukunft immer wieder erfolgreicht war, ist und sein wird.

Aberschauen wirdoch mal in das Spiel an sich rein und testen wir mal an, was so abgeht.

Das, was bei XEVIOUS auf dem Nintendo abgeht, hätte ich ehrlich gesagt kaum für möglich gehalten. Man hat das Spiel beinahe 1:1 umgesetzt. Natürlich muß man bei derGrafik Abstriche machen. Bei dem, was man aber geleistet hat, kann sich der NES-User nicht beschweren. Den Sound hat man sehr originalgetreu übernommen. Die Dudelmelodie, die während des Spiels am Automaten immer gespielt worden ist existiert genauso wie die wunderbar klirrenden Explosionsgeräusche der feindlichen Flugkörper und alle anderen Sounds.

Auch beim Spiel selbst hat man ganze Arbeit geleistet. Das Scrolling ist allerfeinst, die Angriffswellen sind exakt die des Coin-Op's. Spielt man eine Weile, kommt einem das Gefühl, „nur" auf einer kleinen (8-Bit) Konsole zu spielen voll und ganz abhanden. Das kommt nicht zuletzt dadurch, daß die zu überfliegende Landschaft wirklich riesig groß ist.

Kommen wir aber zum Schluß. Die Umsetzung von XEVIOUS ist wirklich brillant gelöst worden. Nicht nur, daß man sich wirklich unglaublich dicht an die Vorlage gehalten hat-es flackert so gut wie nichts, und das ist wirklich eine Leistung. Ballerspielern kann ich das Game ohne Einschränkungen empfehlen. *uli*

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	10
Preis/Leistung	8



Jetzt rückt der CD-Player ins Geschehen!

iRainbowArts stellt „Ist CD-EDITION" vor:

Das Düsseldorfer Softwarehaus **RAINBOWARTS** führt ;ie Entwicklung einer neuen .ariante von Datenträgern und Datenübertragung auf dem Srielesektor - zunächst erst e nmal für den C-64 - im wesentlichen auf zwei Gesichts- ;-nkte zurück: Den ersten bil- ;et die Tatsache, daß Datenü- :e'tragung mittels herkömmli- :-er Audiokassetten trotz ei- :eis dafür hergestellter Data- iette immerwiederzu einem re- :e rechten „Ladekult" wird,zum = "deren liegt die Nutzung des 1 D-Players nahe, da das Gerät 5 ch in vielen Haushalten -rner größerer Beliebtheit erbeut (laut Statistik der *BMG -3IOLA GmbH* befinden sich in : jndesdeutschen Haushalten 2 Zt. rund 3,3 Millionen Geräte, 1 n Marktsättigungsanteil von '- Prozent). Bei solchen Zahlen egt die Überlegung nahe, den 2 D-Player für die Homecom- :_ter sinnvoll einzusetzen. Da- •-' sprechen allein die Speichervorraussetzungen einer CD, wohl aber auch die relativ rasche Datenübertragung. Bedenkt man, daß ein durchschnittliches Game von der CD in weniger als einer Minute geladen werden kann, so kann man mit dem Einsatz dieser kleinen Scheibe durchaus von einem Schritt nach vorn sprechen.

Das bekannte Düsseldorfer Label stellt nun seine erste Spiele-CD für den 64er vor. Benötigt wird nichts weiter als ein handelsüblicher CD-Player (der *aus verständlichen Gründen nicht mitgeliefert werden kann...),* ein mitgeliefertes Adapter für den Cassettenport des Commodore sowie ein Cinch-Kabel, welches die Verbindung vom Adapter zum Line Out oder Kopfhörerausgang des Players herstellt *(nicht mitgeliefert!).*

Die **Ist CD-EDITION** beinhaltet gleich zehn Spiele-Klassiker, die jedem C-64-Profi ein Begriff sein sollten: Man findet darunter solche Titel wie **M.U.L.E., MISSION ELEVATOR, IMPOSSIBLE MISSION, LEADERBOARDGOLF,JINKS,und** vieles mehr, daneben als „Bonbon" zehn Titel von RAINBOW ARTS-Soundprof **CHRIS HÜLSBECK,** den *Hollywood Poker-Faps* wahrscheinlich ausschnittweise schon bekannt. Doch damit noch nicht genug: ZurVermeidung ärgerlicher Folgen, die durch eventuelle Beschädigungen auf der CD entstehen könnten, sind sämtliche Games noch einmal hinter die HÜLSBECK-Sounds gepreßt worden, als „eiserne Reserve" sozusagen. Käuflich erwerben kann man das RAINBOW ARTS-Exempel ab sofort, ganz billig ist der Spaß allerdings noch nicht, denn 'nen dicken Blauen muß man dafür schon locker machen.



Matthias Siegk

Die Herausforderung...

Wir kündigen das glorreiche Aufeinandertreffen des ASM-Teams und der GOLDEN GOBLINS-Mannschaft zum einmaligen „BELON-WETTKAMPF" an. „GRAND MONSTER SLAM LIVE", sozusagen. Wir nehmen die Herausforderung an, damit Ihr gewinnen könnt. In den folgenden zwei Ausgaben berichten wir über Spielregeln, Trainingsphasen beider Seiten, sowie über erste, geheime Prognosen. Austragungsort wird Köln oder Düsseldorf sein. Gespielt wird imStadion unter strengsten Regeln; der Fußball wird durch den BELOM ersetzt"

Eure Aufgabe ist der Tip, z.B. ASM-GoGo 22 : 17. Das genaueste Ergebnis gewinnt, bei mehreren Einsendungen entscheidet das Los. Ausgetragen wird das Turnier im Sommer. Laßt Euch also Zeit mit Eurer Prognose.

Das gibt's zu gewinnen:

1.- 3. Preis: Ein Hubschrauber-Rundflug
4. Preis: Ein Belom (Original aus Plüsch!)
5. Preis: Eine Originalskizze der GRAND-MONSTER-SLAM-Grafiker
6.-10. Preis: Das nächste Game von GoGo: „CIRCUS ATTRACTIONS"

Mehr in der Mai-Ausgabe!

TEAM A: ASM-Redaktion

(v.l.: Torsten Oppermann, Martina, Manfred, Mats, Uli (den Test-Belom kritisch prüfend) und Bernd beim Ausüben einer typischen Handbewegung.)

Die Schiedsrichter:

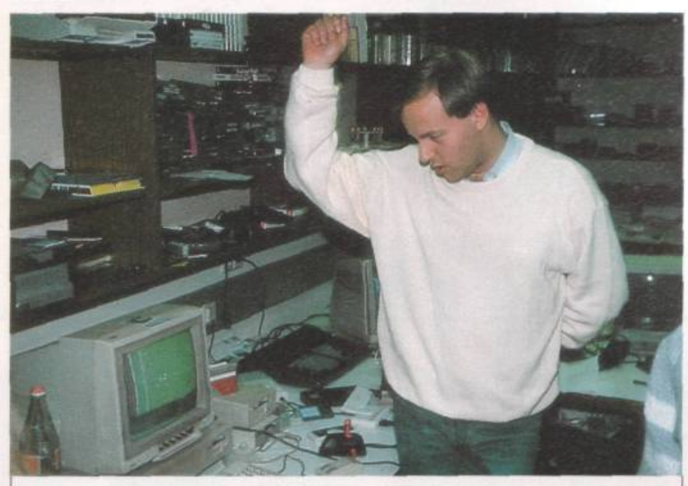
Den einen nennen sie „Litti", der andere kommt aus dem Profi-Lager der American-Football-Spieler.

TEAM B: Golden Goblins

(v.l.: Volker Marohn, Bettina Wiedner, Hartwig Niedergassel, Rolf Lakämper, Andreas Görtz nach der Doping-Kontrolle, Holger Ahrens. Nicht auf dem Bild sind Jörg Prenzing und Gisbert Siegmund).

Neues aus der Kingsoft-Pipeline

Zur Zeit bereiten eine ganze Reihe von Firmen Neuproduktionen vor, deren Veröffentlichungstermin im Frühsommer liegen wird. Kein Wunder, denn die Weihnachtsproduktionen sind längst über den Ladentisch gegangen. Auch die Firma KINGSOFThat neben den vielen, in dieser Ausgabe vorgestellten Programmen, einiges in der Pipeline. Was es in absehbarer Zeit von Kingsoft geben wird, zeigte uns Kingsoft-Chef Schäfer anläßlich eines Besuches in unserer Redaktion.



Kingsoft-Chef Schäfer erklärte uns lebhaft die neuesten Spiele.

Besonderes Augenmerk verdient ein Fußballspiel, daß die sportbegeisterten Amiganer, C-64ler und Atarianer vor den Bildschirm fesseln wird. **KICK OFF** wird diese Gemeinschaftsproduktion von **KINGSOFT** und dem englischen Softwarehaus Anco heißen. Die Atari-ST-Version konnten wir bereits spielen. Auch wenn es die Screenshots nicht vermuten lassen, wir waren vom Gameplay und vom Preis, der bei ca. 49 DM (16-Bit) bzw. 29 DM (C-64) liegen soll, sehr angetan. Die Spielfiguren sind zwar recht klein geraten, Steuerung, Animation und Funktionen sorgen aberfüreinen sehrraschen und flüssigen Spielablauf. KICK OFF dürfte, zumindest was die ST-Version angeht, zu den besten Fußballspielen, die es derzeit auf dem Markt gibt, gehören.

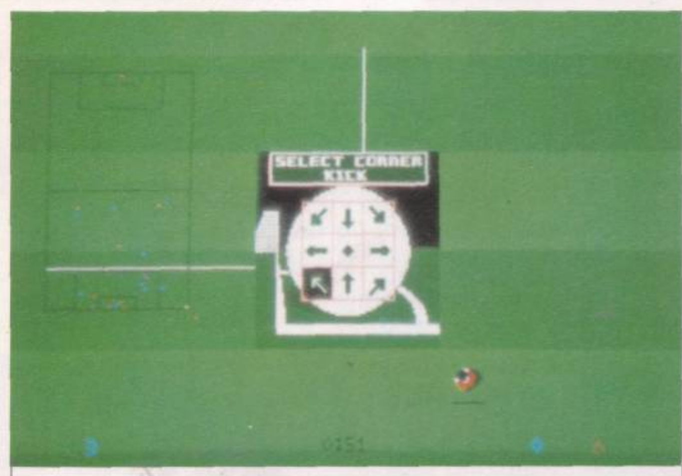
Zunächst kann man zwischen fünf verschiedenen Leistungsstufen der Fußballmannschaft wählen. Auch wenn man allein spielt, ist es möglich, dem Computergegner die gewünschte Spielstufe zuzuordnen. Das Spektrum der Leistungsstufen reicht von „bunter Liga", eine Art Feierabend-Fußballmannschaft, bis hin zur Bundesliga mit Weltspitze-Format. Nachdem die Auswahl festgelegt ist, kann man nun die Formation bestimmen, mit der die Mannschaft spielen soll (z.B. 4-4-3). Neben dem eigentlichen Spiel gibt es auch einen Trainingsmodus, in dem man sich zuerst mit der Steuerung vertraut machen kann, bevor's ins eigentliche Spiel geht. Nach dem Einlauf der beiden Mannschaften stellen sich diese entsprechend der gewählten Formation auf, und auch der Spielablauf wird dadurch natürlich beeinflußt.

Dann, der Anpfiff - und los! Positiv aufgefallen ist das gute, flüssige Scrolling auf dem ST. Über einen Scanneram linken Rand des Bildschirmes sieht man, wo sich die eigenen und die gegnerischen Leute befinden, die Figuren sind dabei ständig in Bewegung. Entsprechend der Fomationswahl kommen die Stürmer heran, um von einem aufs Tor zulaufenden Mitspieler notfalls den Ball entgegennehmen zu können. Die Spielzüge, die man hierbei ausführen kann, sind wirklich vielfältig und sehr realitätsnah. Natürlich kann man auch foulen, eine ganz praktische Sache, wenn man's nicht gerade im gegnerischen Strafraum macht. Zur Realitätsnähe zählt auch, daß der Schiri gelbe und rote Karten vergibt, wenn man sich in dieser Sache zu stark hervorgetan hat. Eckstöße und Elfmeter können sehr differenziert ausgeführt werden. Man kann beim Eckstoß z.B. den Ball sehr flach zum Tor hin spielen, den Ball in den Strafraum dirigieren oder aber auch wei:e- nach hinten ins Feld, wenn sie-" dadurch eine bessereTorcha"- ce ergeben sollte. Apropos Tore. Der Torwart wird nur bei e - nem Elfmeter selbst gesteuer ansonsten bezieht er seine Fähigkeiten aus der Wahl der Le - stungsklasse. So ist ein Bir - desligatorwart wesentlich i schwieriger zu überwinden als z.B. einer aus der Jugendliga Die Ergebnisse werden deshalb auch sehr realistisch ausfallen, wenn zwei Spieler gegeneinander mit derselben Mannschaftsklasse spielen.

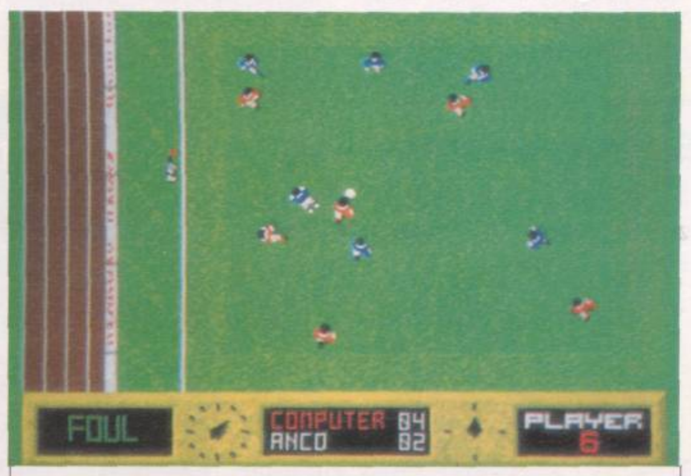
Wie das KICK OFF auf dem Amiga und C-64 ausfallen wird, können wir noch nich sagen Die Amiga-Screenshots zeigen aber, daß hier zumindest die Grafik um etliches besser ausfallen wird als auf dem ST.

In einem noch früheren Stadium der Produktion befindet sich ein „Öko-Spiel". **BARNEY MOUSE** ist der Titel dieses Jump-and-Runs, bei dem eine Maus zum Müllaufsammeln abgestellt wurde. Die Animationsphasen geben einen ersten Eindruck von der Bewegung der Figuren wieder. Ähnlich wie bei Bubble Bobble sind dabei die verschiedensten Gegnerzu überwältigen.

Die dritte Produktion aus der Kingsoft-Küche ist ein Geschickiichkeitsspielchen, das es in sich hat. Die Grafik sieht auf den ersten Blick wenig ansprechend aus. Hier macht's die Idee. Zwar kann dieses Game, das den Arbeitstitel **TWO TO ONE** trägt, auch allein gespielt werden. Zu zweit macht's allerdings am meisten Spaß. Jeder Spieler steuert dabei ein Ende der Spielfigur, dargestellt durch die Farben grün und



Eckstoß bei der ST-Version



Kick Off-Amiga bietet grafisch mehr.

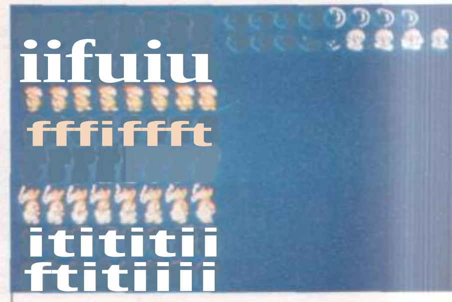
orange. Die beiden Enden sind durch eine Art „Faden" verbunden, der sich entsprechend den Bewegungen der beiden Enden verlängern oder verkürzen läßt. Mit dieser Figur muß man nun innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits durch verschiedenste Labyrinthe steuern. Dabei muß eine Berührung mit Wänden, sich öffnenden und wieder schließenden Türen usw. vermieden werden. Ebenso muß man darauf achten, daß die beiden Enden sich nicht gegenseitig berühren. Auch das führt zum Verlust eines Lebens.

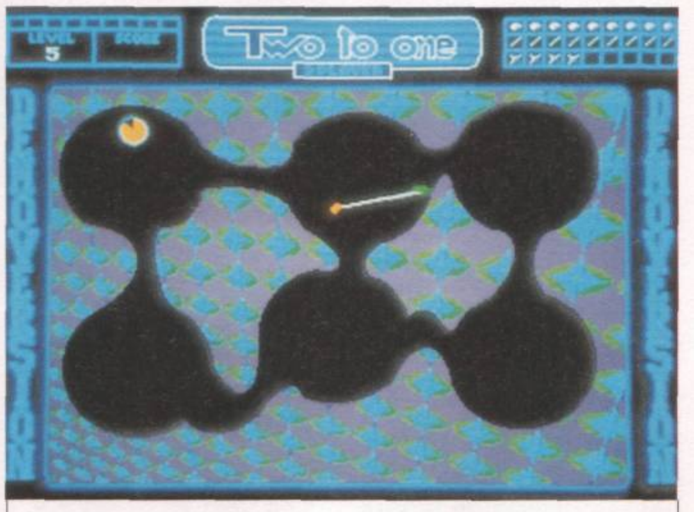
In den Labyrinthen erscheinen nun Uhren, die durch ihre Farbe (grün oder orange) angeben, welches Ende die Uhr berühren muß. Natürlich läuft in der Uhr die Zeit ab, d.h., man muß zusehen, so schnell wie möglich durch das Labyrinth zu steuern. Der Spieler, der das andere Ende steuert, muß dann natürlich zusehen, daß er so schnell wie möglich hinterherkommt (der „Faden" ist nicht unbegrenzt ausziehbar, und die Wege im Labyrinth sind oft sehr eng!). Es erfordert also eine gute Abstimmung der beiden Spieler, um jedes Level zu komplettieren. Die Programmierung eines solchen Games ist zwar nicht allzu schwierig, und auch die Grafik ist nicht besonders detailreich. Hier zeigt sich aber wieder, daß es oft die „einfachsten" Spielideen sind, die am meisten Spaß machen.

Wir sind gespannt auf die Endversionen dieser Games, deren Veröffentlichung für Mai - Juni 89 geplant ist. Mein persönlicher Favorit ist das Fußballspiel (und das, obwohl ich für derartige Games nicht gerade immerzu haben bin).Die Ansätze sind gut, macht was draus, Kingsoft! *Martina Strack*



BARNEYMOUSEim Labyrinth (Amiga).


Die Animations-Sequenzen von Barney Mouse.



Schlicht - aber nicht einfach: Two to One.

Bob gibt nicht auf

Im Blickpunkt

Programm: Operation Neptune, System: Atari ST (angeschaut), Amiga, IBM PC, C-64 (demnächst), **Preis: Ca. 70** DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** [23]

Er ist wieder da, der französische Comic-Held - gemeint ist „uns Bob"! Dreimal wurden unter seinem Namen bisher Softwaretitel veröffentlicht. Die Bob-Moran-Trilogie erntete aufgrund mangelhafter technischer Ausführung in Deutschland nicht gerade viel Lob; deswegen haben die französischen Boys und Girls von **INFOGRAMES** den vierten Teil, der in Frankreich unter dem Namen BOB MORAN OCEAN verkauft wurde, noch einmal überarbeitet und umgetauft. Wir haben uns **OPERATION NEPTUNE,** so der neue Titel, auf dem Atari ST genaustens angeschaut, um Euch mitzuteilen, was es zu diesem Game zu sagen gibt.

Kommen wir zum Sinn des Spiels: Du als Bob Moran mußt Deinen Erzfeind, Mr . Ming (auch der Gelbe Schatten genannt), vernichten, denn dieser ominöse Gelbe Schatten hat viele Unterwasserstützpunkte errichten lassen, in denen er Kampfroboter produzieren läßt, um als Diktator die Welt zu beherschen.

Der Geheimdienst schickt Dich zur Erfüllung Deiner Mission mit dem Flugzeug in Richtung derMarshall-Inseln,wo Du mit dem Fallschirm um 18.15 Uhr abspringen mußt. Wider Erwarten trifft sogleich ein Dakoit auf Dich; Du mußt den Dakoiten mit geschickten Fußtritten von seinem Jetbike befördern, bevor er es mit Dir tut. Wenn Du diesen Handlanger des Gelben Schattens erledigt hast, taucht Dein Unterseeboot auf, und das Abenteuer kann beginnen: Du mußt nun versuchen, alle feindlichen Basen des Mr. Ming zu zerstören, um die Welt zu retten. So, das wär's erst mal mit der Vorgeschichte.

Kurz nachdem man die erste Diskette ins Laufwerk eingelegt hat, spielt eine gut gesampelte Musik, und die Floppy lädt den filmmäßigen Vorspann. Bevor es dann ans Spielen geht, hat man die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden auszuwählen. Hiernach Aktion kommt der Jetbike-Freak auf den Bildschirm,



»Bob Moran in Höchstform. Für mich sein bisher stärkster Auftritt - weiter so!«

der aber relativ einfach zu bewältigen ist. Übrigens ist dieser Vorspann, oder wie immer man es nennen möchte, herrlich animiert worden, und die soundmäßige Untermalung kommt auch ganz gut. Hat man diesen Typen endlich fertig gemacht (oder mittels Escape abgebrochen), darf ersteinmal die Diskette gewechselt werden. Nach getaner Arbeit erscheint ein Bild des INFOGRAMschen Gürteltiers, und es erklingt eine fetzige Aneinanderreihung von Instrumenten (unter anderem auch unter dem Namen Musik bekannt). Kurz darauf geht's dann endlich ins eigentliche Spiel: Du befindest Dich in der Kommandozentrale Deines Unterwassergefährts und hast von hier aus den totalen Überblick (?). Im Ernst, von hier aus werden sämtlich Aktionen ausgeführt, und Du hast alle Instrumente, wie Radar, Energie usw. im Blick. Um nun irgendetwas anzuwählen, drückst Du Return, um in den Auswahl-Modus zu gelangen. Jetzt kannst Du mit Hilfe des Joysticks, der Maus oder der Cursor-Tasten einen Pfeil bewegen. Als erstes sollte man auf die Karte gehen, um einen Gesamteindruck der vorhandenen Basen zu bekommen. Nun bewegt man das Fadenkreuz auf das gewünschte Ziel und betätigt hiernach die Return-Taste. Nun ist der Autopilot angeschaltet, und die Reise geht los. Bist Du am Ziel angekommen, werden Dich zuerst ein paar Dakoiten begrüßen. Es erklingt sofort ein erschrekkendes, aber gut digitalisiertes Geräusch, wenn diese Handlanger Dir an den Kragen wollen. Um dies zu verhindern, solltest Du in den Auswahl-Modus schalten (Return) und Dich dann, mit dem Taucheranzug und einem Laser gewappnet, ins kühle Naß wagen. Es gibt drei verschiedene Methoden, um eine feindliche Patrouille zu vernichten: Du kannst eine Bombe in ihrer Nähe abwerfen, sie mit dem Unterseescooter



Jetzt wird's feucht (Foto: ST)

bekämpfen (sieht so'n bißchen nach *Rocket Ranger* aus) oder den Stützpunkt vernichten, zu dem sie gehören. Hast Du nun diese Patrouille abgewimmelt, solltest Du Dich an die Zerstörung der Basen wagen, denn je länger Du „rumspielst", desn mehr Basen werden von der Fiesling Mr. Ming errichtet.

Es gibt zwei Möglichkeite- die Du zur Vernichtung pra«c- zieren kannst: Es existiere- Verbindungslinien zwische- verschiedenen Basen; we-- Du diese mit Hilfe der Zeitbombe unterbrichst, wird ein aut:-matischer Selbstzerstörungsmechanismus an der Basis - Gang gesetzt, da keine Energieversorgung mehr vorhanden ist. Die zweite Methode >s- für die totalen Ballerexperte- unter Euch reserviert: Ihr muß: so oft Bomben auf die Bas s werfen, bis diese explodie-. Diese sehr gefährliche Methode habe ich während des Testens leider nie geschafft. Denn auch Du, Bob Moran, verliers! durch diese Kämpferei Waffen, Sauerstoff und Energie. Deshalb solltest Du dich öfter zu einem Deiner eigenen Stützpunkte begeben, um dort deine Enrgie-, Waffen- und Sauerstorfvorräte um jeweils fünf Einheiten aufzubessern.

Hast Du es irgendwann einmal fertiggebracht, alle Basen zu vernichten (was allerdings nicht so einfach ist, wie es sich anhört!) erscheint das Gesicht des Gelben Schattens (Mr. Ming). Leider kann ich über die Endsequenz (oder was immer dann passiert) nicht allzuviel sagen,denn ich hab'esbiszum heutigen Zeitpunkt nicht geschafft, alle Basen abzuballern. Ich möchte nun noch einige Worte über die technische Seite von OPERATION NEPTUNE verlieren: Es wird_zw£Lnichts noch nie Dage wesenes gebo-ten, doch die Program mierer haben mit sehr viel Liebe zum Detail (grafische Darstellung, Geräusche) gearbeitet, und es ist ein sehr spielbares und motivierendes Action-Spiel herausgekommen, das erste inmal von anderen Programmen dieser Art überboten werden muß. Auch wenn OPERATION NEPTUNE sicherlich nicht jedermanns Sache ist, so muß ich doch hinzufügen, daß es mirauf jeden Fall Spaß bereitet hat, OPERATION NEPTUNE zu spielen, was letztlich nicht nur damit zu tun hat, daß die comicmäßige Grafik und der rauschfreie Digisound hervorragend in dieses Game implementiert worden sind.

Ich bin jetzt schon gespannt, wie der fünfte Teil der Bob-Moran-Reihe aussehen wird, denn den wird es sicherlich demnächst geben!

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

:gramm: Warp, **System:** Ata- 5" (getestet), Amiga (dem- 2ist), C-64 (dauert noch), **ss:** ca. 65 DM (Disk.), Her- **tier**: Thalion Software • = H. Königstr. 16, 4830 Gü- *i*, **Muster von:** siehe Her- steller.

• = ist soweit, daß erste kom- . : ett fertige Produkt der Gü- 's :her Company **THALION** bei uns eingetroffen! Es **-WARP** und ist ein in 16 (!) :-:ungen scrollendes Ac- ~-Spiel mit Strategietouch, :em auch geballert werden :~ (muß). In diesem Spiel -:! Ihr zehn Planeten von so- := nnten Anti-Warp-Genera- 'en befreien, um die Erde zu *ren.* Denn die Myrons (das -1 die Bösen) haben die Erde - einem vernichtenden Ener- T-chleier versehen. Dieses e-giefeld kann aber nur - einer bestimmten Rasse .^geschaltet werden, nämlich - den Gal'rhim (das sind die .:en). Ihr müßt, bevor Ihr die- **s** Volk erreicht, zehn Plane- " von sogenannten Anti- ;-D-Generatoren befreien. :n ist das alles nicht so ein- :- wie es klingt, denn diese " -Warp-Generatoren sind " Kraftwerken umgeben, die zerstören müßt, um an den ;~eratorzu gelangen. Natür- - hindern Euch noch 'ne :"ze Menge andere Aliens an -em Vorhaben. Aber da Ihr ja

V onGut&Böse



Foto: Atari ST

gerade eben das schnellste und am besten ausgestattetste Raumschiff derGalaxis geklaut habt, werdet Ihr es mit viel tech- nischem Geschick schon schaffen.

Viel mehr gibt es eigentlich nicht über die grundsätzlichen Dinge von WARP zu sagen. Wenden wir uns jetzt der tech- nischen Seite zu: Wir haben ja, wie oben ersichtlich ist, die Ata- ri-ST-Version von WARP vorlie- gen. Diese umfaßt zwei Disket- ten und ist komplett in Deutsch verfaßt-eine englische Version gibt's natürlich auch. Kurz nach dem Einlegen der Diskette er- scheint ein Vorspann, und es ist mit Sicherheit einer der besten dieser Art: Das Thalion-Logo baut sich langsam auf, während ein von **Jochen Hippel** pro- grammierter Sound spielt, der alles bisher Dagewesene schlägt. Aber wir wollen ja WARP beschreiben und nicht den Vorspann, gelle?

Wie gesagt, bei Warp scrollt ein beachtlicher Teil des Bild- schirms absolut ruckelfrei in 16 Richtungen, und es scheint, als ob der ST nie etwas anderes getan hat. Auch soundmäßig holen die Jungs das Letzte aus der Kiste raus. Dervierstimmige Digisound und auch die gut komponierte Musik beweisen wieder einmal, was deutsche Programmierer zu leisten im- stande sind. Doch auch spiele- risch konnte WARP vollauf überzeugen, denn diese tech- nische Perfektion (schwärm) in Zusammenarbeit mit dem her- vorragend in Szene gesetzten Gameplay machen WARP zu ei- nem einmaligen Spielerlebnis. Besondere Freude bereitete mir das eigene Ableben, denn es wurde eine fantastische The-End-Routine eingebaut, in der die Buchstaben 3-D-mäßig entgegenkommen, während ein spritziger Sound erklingt. Ich kann Holger Floettmann und Co. zu ihrem ersten Pro- dukt nur beglückwünschen: Mit WARP habt Ihr den Durchbruch ins harte und manchmal unge- rechte Softwaregeschäft end- gültig geschafft! Ich wünsch' Euch weiterhin viel Erfolg!

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Es geht

Explora wieder





Da schlägt das Aventurer-Herz höher: EXPLORA II, lang erwartet, heiß ersehnt, ist fertig. Wir haben uns sofort ein Testexemplar vom französischen Hersteller INFOMEDIA besorgt und berichten Euch exklusiv über die nächsten Stationen einer abenteuerlichen Reise durch die Zeit.

Programm: Explora II, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 80 bis 90 Mark, **Hersteller:** Infomedia, Perpignan, Frankreich, **Muster von:** Infomedia.

Lang erwartet, nun ist es da: Nachdem **INFOMEDIA** mit *Explora,* das später unter dem Titel *Chrono Quest* lief, einen gigantischen Erfolg gelandet hat, schießt es nun des Adventures zweiten Akt hinterher: **EXPLORA II.** Ich habe mir die Atari-ST-Version des Games für Euch angeschaut, die bei doppelseitigen Laufwerken drei, bei einseitigen dementsprechend sechs Disketten füllt. Die demnächst zu erwartende Amiga-Fassung wird auf drei bis vier Disketten festgehalten sein - aufgrund der hier noch nicht fertiggestellten Sprachausgabe ist noch nicht ganz klar, wieviel Platz benötigt werden wird.

Damit sind wir schon bei einem ersten Punkt, der besondere Erwähnung verdient. Während *Chrono Quest* nämlich „nur" mit musikalischer Untermalung aufwartete, bekommt der User im Nachfolger nun auch massig Sprachausgabe zu hören. Dies kostet natürlich entsprechend Speicherplatz; ein Grund wohl dafür, daß der Lieferumfang in der „einseitigen" ST-Version gegenüber dem Vorgänger um zwei Disketten zugenommen hat. Auch sonst hat sich einiges geändert. Doch bevor ich auf die Feinheiten des Programms zu sprechen komme, zunächst ein paar Worte zu der Handlung des Spiels.

Erinnert Ihr Euch noch? Im erstenTeil schlüpfte derSpieler in die Haut eines junges Mannes, der unter dem Verdacht stand, seinen Vater, einen Wissenschaftler, umgebracht zu haben. Tatsächlich aber war, wie immer, der Butler der Mörder, den es mittels einer Zeitmaschine zu finden galt. Dies gelang den erfolgreichen Adventurern auch, und damit war das Spiel, irgenwo in ferner Zukunft, abgeschlossen. Und hier schließt EXPLORA II an. Der Spieler startet seine Zeitmaschine, um in seine Heimat, ein Schloß im Jahre 1922, zurückzureisen. Doch aufgrund technischer Schwierigkeiten landet er nicht dort, sondern im antiken Griechenland. Der Grund für den Defekt: Die Zeitmaschine wird von einem „Schnellen Brüter" betrieben, der mit Metall gespeist wird. Doch die Vorräte sind zur Neige gegangen, und neues Metall muß dringend gefunden werden, soll die Zeitreise jemals ein glückliches Ende nehmen.

Damit kennt Ihr Eure Aufgabe. Es müssen nicht mehr, wie im ersten Teil, Lochkarten für den Betrieb der Maschine gefunden werden, sondern metallene Gegenstände. Dabei spielt es keine Rolle, ob Ihrordinäres Eisen oder einen wertvollen goldenen Ring „verheizt" - nur Metall muß es eben sein. Das Spiel beginnt auf einem Schiff. Ihr landet mit der Maschine an Deck (toll die um die Zeitmaschine herumwirbelnde Sternenstaubwolke!) und seht im Hintergrund das (schön animierte) Meer. Machen wir uns zunächst einmal mit dem Bildschirmaufbau und den „Bedienungselementen" vertraut. Die Ikonen sind nunmehr waagerecht am unteren Rand des Screens angeordnet. Wirsehen hier zwei Pfeile (Richtungszeiger für „weiter-/zurückgehen"), sodann eine Hand, die einen Gegenstand aufnimmt, und eine, die ein Objekt ablegt (die Bedeutung dürfte wohl klar sein). Die Hand mit dem Hammer steht für „benutzen", „anwenden", „einsetzen". Die Bedienungsweise hierbei ist ähnlich wie in den *Mindscape-Adventures (Uninvited, Shadowgate* etc.). Das bedeutet, man klickt zunächst das „Hammerhändchen" an, danach einen Gegenstand im Inventory und hiernach einen beliebigen Punkt im Grafik-Window. Den Erfolg dieser Aktion bekommt man dann imTextfeld (oberhalb des Bedienungs-Windows) mitgeteilt. Desweiteren finden wir ein Lupensymbol, mit dessen Hilfe die Gegenstände im Inventory und alle Dinge im Grafik-Window untersucht werden können. Mit der Lupe hat es aber noch eine besondere Bewandtnis. Klickt man nämlich einen bereits im Inventory befindlichen metallenen Gegenstand an, so erfährt man auch (in einer Leiste am oberen Bildschirmrand), wie weit man reisen kann, wenn man die Maschine mit ihm füttert.Trifft man Personen, mit denen man reden kann (was nicht mit allen möglich ist), so kommen neue Icons hinzu. Ein Mund (für „sprechen"), ein Ohr (für „hören") und eine Blumen haltende Hand (für „geben", „schenken").

Insgesamt hat die Zeitreise 13 Stationen plus ein Überra-

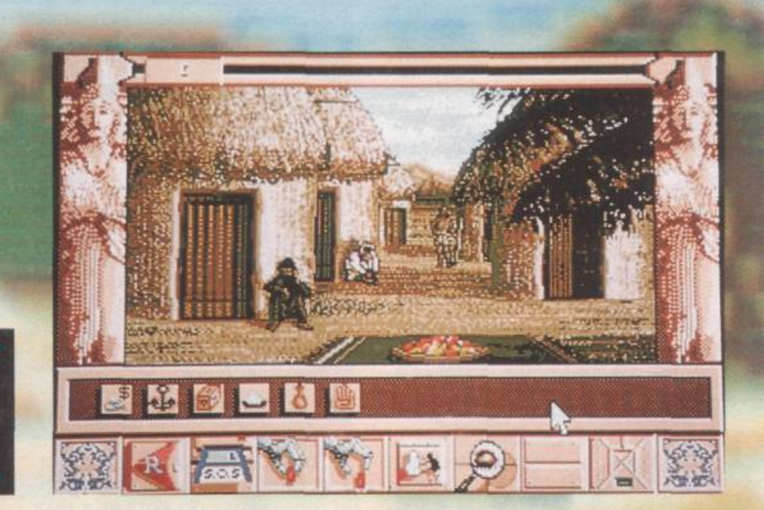


weiter:

r unterwegs







»Ausgezeichnete Grafiken, tolle Musik und massig Sprachausgabe. Das sind die Extras zu einem fesselnden Adventure!«

schungslevel, das durch drei Fragezeichen gekennzeichnet ist. Hier weiß der Spieler nie, was ihn erwartet. Vorsicht ist also geboten! An dieser Stelle sollte ich erwähnen,daß es sich empfiehlt, einige formatierte Leerdisketten stets in greifbarer Nähe zu haben,-um Spielstände abspeichern zu können. Denn da man immer nur einen Spielstand abspeichern kann und damit den vorigen überschreibt, sollte man sich nicht mit nur einer Save Disk begnügen.

Nun noch ein wenig über mein Vorankommen im Spiel. Vom Anfangsbild aus gelangt man zu einem Strand. Man findet hier einen Anker und Geld (unter einem Häufchen Steine). Danach folgt eine Dorfszene. Einige Eingeborene hocken wie in Trance auf dem Boden, und ich erfahre, daß sie eine Droge eingenommen haben. Hier nehme ich eine Flasche, einen Teller mit Salz und eine Rosenholzkiste an mich. Da ich hier nichts weiter entdecken kann, gehe ich zurück zu der Zeitmaschine, denn nur dort, wo sie steht, kann man sie auch benutzen. Nun trenne ich mich von den gefundenen Münzen und reise zu Stage IV. Hier sehe ich vor mir am Bug eines Schiffs eine Gallionsfigur in Form eines Löwen. Rechts an der Reling ist ein schwerer Ring angebracht, der natürlich nicht liegen gelassen wird. Dem Löwen breche ich die Schwanzspitze ab, die sich näherer Untersuchung jedoch nicht als Schwanz-, sondern als Speerspitze entpuppt.

Nun geht's zurück zur Maschine,die ich mit dem Ring beglücke. Die Reise führt mich zur nächsten Station. Zunächst komme ich erneut an einen Strand, an dem sich einige junge Burschen herumtreiben. Irgendwie ist hier aber nicht viel los, also gehe ich weiter. Ich sehe nun einen Schmied auf einem Eisenteil rumhämmern. Da mit Konversation nicht viel läuft, sehe ich mich erst einmal weiter um. Im Hintergrund sehe ich eine Hütte, an deren Tür ich einen Schlüssel entdecke. Da das Schloß sich hiermit nicht öffnen läßt, lege ich ihn dem Schmied auf den Amboß. Siehe da, er richtet ihn mir, und nun kann ich auch dieTüraufschließen. Es erscheint ein Herr in einer Toga, der sich mir als Gott des Windes vorstellt. Ich gebe ihm das Salz und verabschiede mich artig, nehme noch rasch des Schmiedes Amboß an mich, gehe zurück zur Zeitmaschine und reise zu Stage X. Hier finde ich mich in einer Wüste wieder. Vor mir sehe ich ein Schwert im Sand stecken. Zunächst nehme ich dieses und dann auch die Scheide an mich.

Und dann? Wird nicht verraten! Nur, macht Euch keine falsche Vorstellung. Was ich Euch berichtet habe, mußte ich mir hart erarbeiten. Klar, daß ich zwischendurch ein ums andere Mal das Zeitliche gesegnet habe. Sei es nun, daß ich mit meiner Zeitmaschine im Herzen eines Vulkans landete; sei es, daß mir ein Zyklop Felsbrocken auf den Schädel warf. In jedem Falle ist das Unternehmen nicht einfach, im Gegenteil: Ich glaube, daß die Anforderungen gegenüber dem Vorgänger sogar noch gestiegen sind.

Einige Unterschiede zwischen den beiden Programmteilen sind nicht zu übersehen. Neben der Bedienungsleiste sind dies die schon erwähnte Sprachausgabe und der ebenfalls schon angesprochene, etwas höhere Schwierigkeitsgrad. Die Grafiken bewegen sich zwischen „überdurchschnittlich" und „hervorragend". Deutlich ist, daß INFOMEDIA mit der Darstellung von Personen etwas größere Schwierigkeiten hat als mit dem Zeichnen von Landschaftsbildern. Diese nämlich sind durchweg von exzellenter Qualität, während Menschen oft etwas unscharf und in ihren Gesichtszügen wenig markant abgebildet sind. Spannend wird das Programm durch die vielen Überraschungseffekte und aber auch dadurch, daß man immer wieder, wenn auch kleinere, Erfolge erzielt. *Info*com-User werden bei EXPLORA II die Texteingabe vermissen. Wer sich aber für Icon-bediente Adventures mit einem ausgewogenen Verhältnis von Schwierigkeit und Erfolgserlebnissen begeistert-ich zähle mich dazu -, der wird mit EXPLORA II genau das richtige Programm bekommen.

Bernd Zimmermann

Grafik	11
Sound (Musik/Sprache)	10
Vokabular	Icons
Story	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

Leider kein „Rollenspiel-Hammer"

Programm: Galdregons Domain, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** 69,95 DM, **Hersteller:** Pandora Software, **Muster von:** Softwareversand Bornemann, Kurt-Schumacher-Straße 60, 6100 Darmstadt, Tel.: 061 51/59 51 13.

Bereits vor geraumer Zeit angekündigt und nun im Handel erhältlich, ist ein neues 'Fantasy-Rollenspiel' mit dem Titel **GALDREGON'S DOMAIN,** das aus dem Hause **PANDORA** stammt.

Gleich was zur Hintergrundstory: In GALDREGON'S DOMAIN übernehmen Sie die Rolle eines Barbaren aus dem Nordland, mit bemerkenswerten Fähigkeiten im Kampf gegen das Böse, Im Land Mezron erreichen Sie nach langem Marsch endlich die Stadt Secnar mit dem Schloß des Königs Rohan. Der König stellt ihnen dann auch persönlich die Aufgabe, die fünf edlen Steine Zators zu suchen und wieder zu vereinen, um unerreichte Macht zu erlangen. Diese Macht versucht nämlich auch der durch die Sekte der Verfluchten wieder zum Leben erweckte Zauberer Azazael zu mißbrauchen. Sehen Sie also zu, daß Sie es schneller schaffen, an die fünf magischen Edelsteine zu kommen, als Ihre Widersacher.

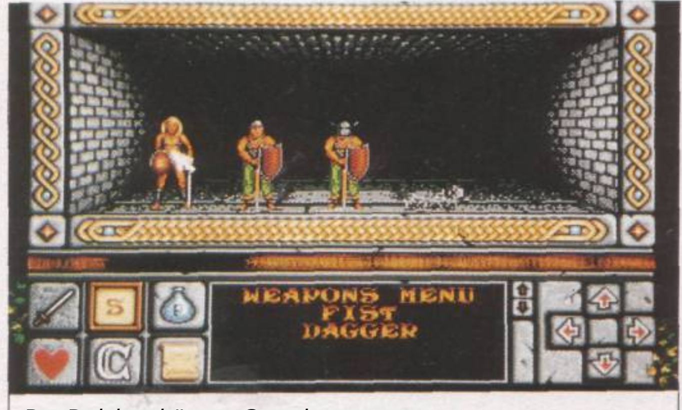
Wie die Sage berichtet, wird jeder Stein von einem sehr gefährlichen Monster bewacht. Diese Gegner sind mächtig, und es bedarf neben der Kampfeskraft und dem richtigen Gegenstand auch einigem Glück, um hier siegreich zu sein. Im Lande Mezron begegnen ihnen viele Charaktere, die Ihnen auch mit wertvollen Tips und Auskünften hilfreich sein können. Seien Sie also vorsichtig beim Töten von Gegnern, denn dadurch können Ihnen u.U. wichtige Informationen verlorengehen.



Augen auf! Jeder Dungeon birgt Gefahren! Fotos: (2) Amiga

Die Grafik des Programms ist sehr gut und stellt die von *Bards Tale II* auf dem Amiga in den Schatten. Alles ist detailliert und sauber zu erkennen. Personen, Monster und andere Spielfiguren erscheinen überall auf Ihrer Reise durch das Land. Mit dem 'Talk'-Befehl und einem Mausklick auf die entsprechende Figur auf dem Bildschirm ist man in der Lage, den Charakteren im Spielverlauf Informationen zu entlocken. Die Äußerungen der Spielfiguren erscheinen dann in einer von rechts nach links wandernden Schriftzeile unter dem Hauptfenster auf dem Screen. Fragen können nicht gestellt werden, und die Auskünfte der Personen, denen man begegnet, sind zum Teil belanglos, aber hin und wieder doch sehr hilfreich.

In der oberen Bildschirmhälfte erscheint das Sichtfenster, welches den entsprechenden Standort des Abenteurers zeigt (sei es in einem Dungeon, in der Landschaft oder in einem Gebäude). Die untere Hälfte teilt sich in drei Bereiche mit diversen Eingabeicons auf: Ein Fläschensymbol (alle Symbole werden durch das Anklicken mit der linken Maustaste aktiviert) gibt Aufschluß darüber, ob und wieviele Heil- oder Zaubertränke dem Barbaren zur Verfügung stehen. Ein Schwert in einem kleinen Kästchen muß aktiviert werden, wenn man z.B. ein Monster bekämpfen will. Dazu klickt man das Symbol erst an und fährt dann mit dem Mauspfeil auf die Person auf dem Sichtfenster, mit der man sich handfest auseinandersetzen möchte. Durch mehrmaliges Klicken auf den Gegner, stirbt dieser (es sei denn, *c* hat einen besseren Staminawert und kann öfter zuschlagen als Sie selbst). Haben Sie mehrere Waffen (diese nutzen sich im Kampfverlauf auch ab, so daß man besser Ersatzwaffen dabei hat) können Sie natürlich auch auswählen, womit Sie angreifen wollen. Ein Fenster mit einem Herzsymbol ist die Statusanzeige des Abenteuers. Durch Anklinken öffnet sich in der unteren Mitte des Bildschirms eine entsprechende Übersicht: Dort gibt es Auskunft über 'Health', 'Stamina' und 'Strength'.Jede Statusanzeige hat einen zugeordneten Balken, der voll ausgefüllt, das Maximum des betreffenden Wertes und leer das Minimum darstellt. Fällt der 'Health'-und 'Stamina'-Wert auf Null, so stirbt der Charakter. Zusätzlich gibt das Fenster Auskunft über das Vorhandensein von anderen Personen oder Monstern sowie Objekten, die sich an der jeweiligen Stelle befinden können. Ein Richtungspfeil hinter dem 'Charakterschriftzug' gibt zu erkennen, wo sich die diversen Monster oder Spielfiguren befinden. Ein Sichtfenster mit dem Spruchrollensymbol öffnet in der Mitte des Bildschirms eine Anzeige mit den momentan zur Verfügung stehenden Zaubersprüchen (in Form vor Schriftrollen). Möchten Sie eine Spruchrolle anwenden (darf nur je einmal benutzt werden), so öffnen Sie zuvor das entsprechende Fenster und klikken zuerst auf den favorisierten Zauberspruch und danach auf die Spielfigur im Sichtfenster. Sofort danach wird der Zauberspruch wirksam und verursacht den betreffenden Schaden oder gibt ihm den gewünschten Schutz.



Der Dolch gehört zur Grundausstattung.

Ein 'Icon' mit einem 'C'-Symbol öffnet wieder an besagter Stelle (Mitte unten) die 'Command Window'. Hier stehen Ihnen folgende Befehle zurVerfügung: Close, open, lock, unlock, talk, run (um auch mal wenn's brenzlig wird, flüchten zu können) buy ale (um den Durst zu stillen), healing (ermöglicht Heilung durch einen Kleriker - ist allerdings nicht billig) Teleport (mit dem entsprechenden magischen Gegenstand kann man sich in ein sicheres 'Inn'teleportieren lassen), load (um einen abgespeicherten Spielstand zu laden) und 'save', um an beliebiger Stelle abzuspeichern.

In der rechten unteren Ecke des Bildschirms befinden sich vier Richtungspfeile, die eine Bewegungsrichtung des Barbaren festlegen. Die entsprechende Himmelsrichtung, in die man blickt, wird im linken unteren Kästchen durch die vier Buchstaben 'N-E-S-W ersichtlich.

Damit wäre alles Wichtige zur Handhabung des Programms gesagt. Zum Spielverlauf: Man beginnt im Schloß König Rohans, und diesergibt einem auch sogleich die Aufgabe, nach den fünf Steinen zu suchen. Das Schloß (wie auch die Dungeons) ist in seinen Räumlichkeiten durch entsprechende Aufzeichnungen, die man mit Papier und Bleistift parallel festhalten sollte, erstmal zu kartieren, damit man auch den Ausgang in die Außenbereiche finden kann. Bereits im Schloß geben einem verschiedene Charaktere Hinweise auf mögliche Gefahren und erste Zielpunkte. Man sollte, wenn man sich in der Landschaft Mezrons bewegt, ersteinmal die Übersichtskarte des Landes anschauen. Dies geschieht durch Druck auf die rechte Maustaste. Zuerst erscheint eine grafisch sehr schön gemachte 'Inventoryübersicht'. Links befindet

•e r die Spielfigur und darüber •r Rollo' mit dem Titel 'You'. c c«i man dieses Rollo an, so D * es ab und zeigt alle Gegen- *&-ze, die der Barbar zur Zeit •nt sich führt. Rechts gibt es •cen ein Rollo mit dem Titel -e'e Aktiviert man dies, so •e -: man dieGegenstände.die :• an dieser Stelle evtl. befin- •te- Möchte man einen Gegen- : aufnehmen, öffnet man re ;e Rollos und klickt erst auf ras aufzunehmende Objekt. Z rs bewegt man mit gedrück- •E- Maustaste (ähnlich wie bei *Z."geon Master)* in das linke : o und läßt dann die linke «i.staste wieder los.

Sollte noch Platz in derInven- ~"V des Barbaren sein, so wird :-r- Gegenstand automatisch r:t festgehalten. Man kann i- :h kleinere Objekte in größe- re 3ehältern, wie Beuteln oder »tsten verstauen. Auch die '^irungsaufnahme funktio- " ='1 genauso wie beim Klassi- •r- *Dungeon Master.* Man be- legt das Eßbare zum Mund des -renteurer und läßt es dort • eder los. Mit einem deutlich :. vernehmenden Schmatzer •^-Konsumiert dieser dann die •anrung (sollte sie vergiftet ;-r n, klingt's etwas anders). Die •.äffe, die gerade griffbereit ist, rscheint rechts unten im 'In- •^ntoryscreen'. Um nun die -sersichtskarte zu aktivieren, « ckt man nochmal auf die •echte Maustaste. Nun sieht ~an ein kleines blinkendes Kreuz, welches den momenta- nen Standort des Barbaren anzeigt. Alle übrigen Gebäude, Wälder usw. sind ebenfalls auf dieser Karte zu ersehen.

Gehen Sie zuerst mal in die kleinen Häuschen mit dem gelben Dach. Dort erhalten Sie u.a. ein magisches Schwert und ein Zauberbuch mit diversen Sprüchen. Achten Sie auf die Tips, die man Ihnen gibt, und machen Sie sich Notizen. Folgende Verliese oder Dungeons können im Spielverlauf aufgesucht werden: 'The Labyrinth', The Caves of Doom'.'The Forest of Elves'.The Temple of Set','-TheAssasin'sGuild','The Tower of the Necromancer', 'Lord Thull's Tower'und 'The Tower of the Demon Master'. Speichern Sie rechtzeitig Ihre Spielstände auf einer Extradiskette ab, und scheuen Sie sich nicht, in einer ausweglosen Situation auch mal den Rückzug anzutreten. Achten Sie ständig auf Ihre Statusanzeige, und untersuchen Sie getötete Gegner immer auf brauchbare Gegenstände. Gehen Sie sparsam mit Ihren Zaubersprüchen um, denn es gibt nicht gleich an jeder Ecke neue.

Nun zur abschließenden Bewertung: Die Grafik ist wie bereits erwähnt, sehr gut. Animierte Figuren sucht man allerdings im Spielverlauf vergeblich. Alles ist in der 3-D Perspektive gezeichnet und wirkt sehr plastisch und real. Es gibt keine besonderen Grafikeffekte beim Anwenden von Zaubersprüchen.Das Vokabularwird durch wenige Kommandos im entsprechenden Menue ersetzt. Es gibt insgesamt jedoch deutlich weniger 'Handlungsspielraum', als z.B. bei *Bards Tale*. Auch die Anzahl der Zaubersprüche (welche übrigens nirgends erwähnt werden) dürfte bei max. 10 liegen. Man hat keinen Einfluß auf die sehr zahlreich erscheinenden Spielfiguren, was auf die Dauer frustrierend ist. Das Spiel ist also nicht sonderlich abwechslungsreich und auch an Spielwitz mangelt es meiner Meinung nach. Die Story ist gut und läßt sich auch im Verlauf des Abenteuers 'nachvollziehen'. Die Atmosphäre steigt durch die zahlreichen digitalisierten Soundeffekte. Jeder Kampf wird mit passenden Geräuschen untermalt; so hört man z.B. im Wald schon mal einen Wolf heulen oder in einem Turm die Seelen der Verfluchten schauerlich klagen. Dies fängt meiner Meinung nach aber nicht ganz das Minus auf der 'Actionseite' des Programms auf. Hier hätte man mehr Abwechslung durch weitere Kommandos oder Reaktionsmöglichkeiten schaffen müssen. Auch eine Unterhaltung mit den vielen fremden Personen im Spiel wäre angebracht gewesen. So beschränkt man sich halt darauf, den Spielfiguren immer wieder den gleichen Spruch abzuverlangen. Da lob ich mir doch *Ultima V,* bei dem dies viel besser gelungen ist. Die Programmierer haben bei GALDREGON'S DOMAIN eindeutig Schwerpunkte bei der grafischen und soundtechnischen Aufmachung des Programms (übrigens ist die Titelmelodie ebenfalls sehr gut) gesetzt und dabei offensichtlich den Spielwitz und die Komplexität vernachlässigt. Hier sollte jeder selbst wissen, ob er dies akzeptiert. Ich finde, GALDREGON'S DOMAIN ist keine große Herausforderung mehr für Leute, die bereits diverse *Bard's Tales* oder *Ultimas* gelöst haben. Eher möchte ich es Rollenspieleinsteigern empfehlen, die so das Spielprinzip dieser Programme erlernen können, um später bei richtigen Herausforderungen *(Dungeon Master* z.B.) bestehen zu können. Wer also die grafische Präsentation eines Programmes in den Vordergrund stellt, der liegt bei GALDREGON'S DOMAIN richtig. Wer jedoch einen komplexen Rollenspielhammer erwartet hat, den muß ich leider enttäuschen!

uwe

Grafik	9
Vokabular	kommandogesteuert
Story	9
Atmosphäre	7
Spielwitz/Komplexität	5
Preis/Leistung	7

Ein Tag im Leben

Programm: April Journey, System: IBM (getestet), Amiga, ST, -Dple II, Preis: ca. 77,96 DM, Hersteller: Saturday Only Art ^roduetions (S.O.A.P.), USA, Muster von: siehe Hersteller.

Immer wieder hört man neue Namen im Softwarebusiness. Auf der diesjährigen Winter-3ES in Las Vegas wurden eine = eihe von Lizenz-Verträgen aogeschlossen, die uns einige -eue Produkte bescheren werden. Im April dieses Jahres startet nun S.O.A.P. sein Euroaa-Debut mit einem klassischen Adventure namens APRILJOURNEY.

Sehr ungewöhnlich ist die Story des Ganzen, denn man schlüpft zu Beginn des Spiels n die Rolle einer Hängebegonie. Sie besitzen nur die schwierige Aufgabe, mit den Sie umgebenden Menschen psychischen Kontakt aufzunehmen und diese zu verschie- :enen Handlungen anzuleiten. Das ist besonders deswegen :emlich schwierig, da die Menschen in der Regel nicht an die Geisteskräfte einer Hängebegonie glauben. Bevor Sie sich also der Menschen bemächtigen können, müssen Sie die psychischen Barrieren überwinden, die die Menschen davon abhalten, mit Pflanzen zu kommunizieren. Auf gut Deutsch: Wenn Sie eine Person dazu bringen, mit Ihnen zu reden, dann ist das schon die halbe Miete.

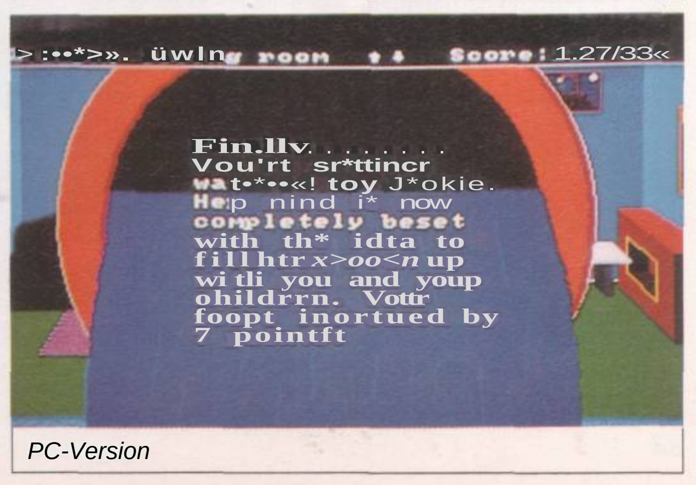
Nach dem Einladen des Programms ertönt eine kurze Melodie, die das Heranwachsen des noch zarten Hängebegonien-Pflänzchens symbolisieren soll. Die Grafiken, die das wortgewaltige Adventure begleiten, können auf Tastendruck abgerufen werden. Auf dem PC sehen sie wirklich gut aus!

Am Anfang befindet man sich in der Rolle der bewußten Hängebegonie auf dem Fensterbrettin einerWohnung.die.wie man später erfährt, der Familie Primbottom gehört. Emily Primbottom ist die erste Person, die Sie für sich einnehmen sollten. Zu diesem Zwecke sollten Sie zunächst mal sehr schön blühen (blossom). Danach gehen Sie dann so langsam ein und wecken damit den Hegemonie-Trieb von Emily. Schon nach kurzer Zeit wird sie Ihnen einen Spitznamen verpassen und Sie regelmäßig beim Betreten des Raumes begrüßen. Jetzt sollten Sie zur Aktion übergehen und die aufopfernde Pflege mit entsprechenden Wucherungen belohnen. Außerdem können Sie nun beginnen, mit Emily zu reden. Von Ihrem Geschick hängt es ab, wie schnell der Kontakt zustande kommt. Haben Sie diese Phase erstmal überwunden, können Sie Emily anleiten, bestimmte Dinge zu tun. Erfüllte Forderungen sollten Sie mit Blühen belohnen. Es ist z.B. sehr ratsam, zu diesem Zeitpunkt stark zu wachsen und Emily zu bitten, einen Ableger zu ziehen. Emily bringt diesem Ableger zu Ihrer Freundin Jackie Mayfair, die nun ihrerseits zu überzeugen ist. Sie befinden sich nun also in der Rolle zweier Hängebegonien! Dies ist nur eine der vielen Überraschungen, die dieses amüsante Programm zu bieten hat. Der Parser ist ausgesprochen gut, auch mit durchschnittlichen Englischkenntnissen ist APRIL JOURNEY noch gut zu bewältigen.

Fazit: Nicht nur für Pflanzenliebhaber empfehlenswert!

um/str

Grafik	8
Story	10
Atmosphäre	10
Vokabular	8
Preis/Leistung	9



PC-Version

1848 ... unter der Sonne Kaliforniens: Ein Greenhorn folgt dem Ruf des Goldes...



Brooklyn: Der Beginn einer langen Story (alle Fotos: IBM)!

Programm: Gold Rush, **System:** Tandy, IBM und Kompatible (256K, MS-DOS, 3.5„-und 5.25"-Diskette) auf EGA-/ CGA-/ MCGA-/ VGA-Grafikkarte und Herc.-Mode, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** 18.

Man kann noch und nöcher über Qualität und Popularität von so manchen PC-Spieleprogrammen diskutieren, Tatsache jedoch ist, daß immer wieder sehr schöne Beispiele in der Softwarescene auftauchen, die das „Pro" vieler spielfreudiger PC-Freaks tatkräftig zu unterstützen wissen. Es gibt meiner Meinung nach zumindest ein Label, welches den PC-Spieler mit jedem neu erscheinenden Produkt voll auf seine Kosten kommen läßt, vorausgesetzt, die notwendige Hardware - sicher nicht immer ganz preiswert - ist vorhanden. Die amerikanische Spielewerkstatt **SIERRA ON-LINE** läßt bei ihren Produkten stets einen konsequenten roten Faden erkennen, der wahrlich für qualitativ hochwertige, anspruchsvolle PC-Games steht. Fans gewann das Label in der Vergangenheit mit den Dauerbrennern *Police Quest, Space Quest, Kings Quest* und, nicht zu vergessen, dem verwegenen Lebemann *Leisure Suit Larry.* Nach altbewährtem Rezept präsentiert sich uns jetzt ein neues Adventure, das uns einige Tage an unseren AT fesselte: **GOLD RUSH,** die Geschichte eines jungen Greenhorns, welches ungewollt in den „Klauen" des großen Goldrausches Mitte des vorigen Jahrhunderts landete...



Auf dem Weg nach Süden!

• Jerrod Wilson, ein in Brooklyn, New York, lebender junger Mann, spielt die Hauptrolle in unserem neuesten U.S.-Testprodukt. Das Geschehen beginnt nach einer Textabfrage in einem ganz gewöhnlichen Sträßchen mitten im idyllischen Brooklyn um 1848. Es ist die Zeit kurz vor Ausbruch des großen Goldrausches. Ich schlüpfe kurzerhand in die Rolle des guten Jerrod und beginne mit meiner Stadterkundung. Vor lauter Euphorie, in die ich nach dem Anblick der SIERRA-typischen PC-Grafik falle, möchte ich jedoch nicht vergessen, auch auf kleine Mängel einzugehen. Ein wenig ärgerlich macht mich der relativ geringe Wortschatz des GOLD-RUSH-Parsers, das Ding versteht einfach ein bißchen zu wenig. Doch sieht man mal von dieser kleinen Einschränkung ab, kann man dennoch recht viel Spaß und Spannung an der Materie haben. Steuerbar ist der Goldrausch wahlweise mit Tastatur oder Joystick.

Beginnen wirnun mit der Story. Vorweg möchte ich noch anmerken, daß man im GOLD RUSH ohne vorherigen Hinweis fast keine Möglichkeit hat, des Rätsels Lösung in einem Zug zu bewältigen. Warum eigentlich auch? Ein wenig knobeln sollte bei einem guten Adventure immer dazugehören. Eines steht jedoch fest: Hat man erst einmal geschnallt, daß man von vorn beginnen muß, dann geht's nur noch aufwärts. So, ich befinde mich nun in den Straßen des verträumten, historischen Brooklyns. Schon bald komme ich am Haus meiner verstorbenen Eltern vorbei. Der Türschlüssel befindet sich schon „serienmäßig" in meiner Hosentasche. Ich öffne also die Tür und sehe mich mal ein bissl um. Auf dem Tisch liegt ein Fotoalbum. Ich schaue hinein. Erinnerungen werden wach. Ich erfahre einiges über meinen Bruder Jake, doch noch zu wenig, um ein klares Bild von all dem zu bekommen, was sich in der Vergangenheit abspielte. Das Foto auf der letzten Seite des Albums zeigt mich selbst mit Vater und Mutter. Ich lasse es in meiner Brief- (oder Hosentasche) verschwinden, bevor ich das schmucke Anwesen verlasse. Was tun?

Wieder auf der Straße, muß ich mit Erstaunen feststellen, daß mich derGroßteil der Leute sehr gut zu kennen scheint. Nur mich? Nein, oft werde ich nach meinem verschwundenen Bruder gefragt, doch was ist mit ihm? Etwas Licht ins Dunkel bringt ein Brief von Jake, den ich auf dem Postamt ausgehändigt bekomme. Er schreibt sehr mysteriös, bittet mich aber, ihn unter allen Umständen aufzusuchen - in Kalifornien.

Ich brauche also ein Ticket für die Reise und, vor allem, Geld. Wo könnte es mehr Taler geben als auf der Bank? Also begebe ich mich direkt dorthin, erfrage bei Mr. Quail, dem Direx (alter Freund der Familie), meine Kontonummer imd hebe doch glatt mein gesamtes Vermögen (leider nur 200 lumpige Dollar) ab. Zusammen mit meinen serienmäßigen Inventory-Scheinchen macht das dann genau 215 Dollar, die mir allerdings-wie sich erst später herausstellen soll - bei weitem nicht ausreichen, um größere Sprünge machen zu können. Mein Fehler (und mit Sicherheit der eines jeden GOLD-RUSH-Beginners) liegt in der Annahme, gleich zu Anfang alle Punkte zusammenzuscheffeln, denn währenddessen passiert genau das, was den Neubeginn unbedingt erfordert:

Das Game wird unterbrochen. Ein spektakulärer Goldfund „unter der Sonne Kaliforniens" wird publik gemacht. Die Folge: Wie im „wilden Westen" so üblich, entbrennt ein regelrechter Goldrausch, alles und jeder versucht, wie vom goldgelben Metall geblendet, auf irgendeine Weise in den Süden Kaliforniens zu gelangen. Das erfreut das Herz aller Geschäftsleute, denn jetzt wird das Reisen so richtig teuer. Oft



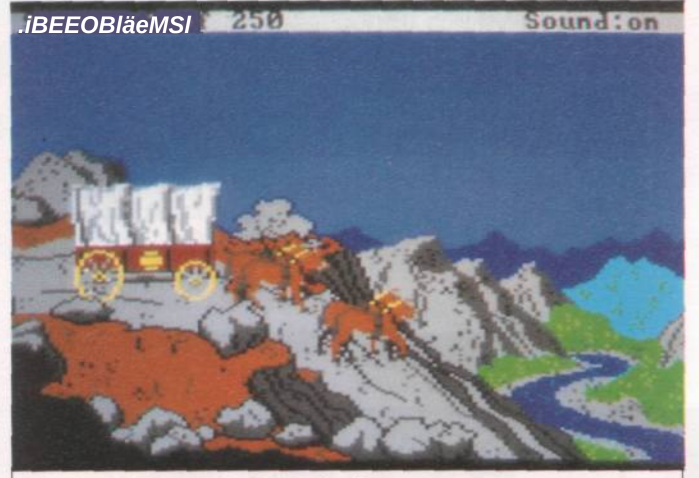
Ohne Passwort droht der Galgen!

genug habe ich mich bemüht, an ein Ticket ranzukommen, doch für meine paar „Kröten" war da einfach nix drin (auch wenn ich eigentlich nicht des Goldes wegen meinen Trip antreten werde). „From The Beginning" heißt die Devise, denn vor der großen Landflucht waren die Tickets für eine Schiffsreise oder einen Treck übers Festland kaum 'nen Pfifferling wert.

Was nun folgt, soll nur als kleine Starthilfe fungieren. Ich gehe zuerst zügig zum Heim meiner verstorbenen Eltern, „studiere" das auf dem Tisch liegende Fotoalbum und nehmen das Erinnerungsfoto an mich. Danach versuche ich, schnellstens mein Haus an den Mann zu bringen, was mir auch gelingt. Dafür gibt's 850 „Mäuse". Nun renne ich schnurstracks zur Bank, erfrage erneut meine Kontonummer, da selbige sich nach jedem Neubeginn ändert, und hebe mein Gesamtvermögen ab (welches sich leider nicht ändert). Nun begebe ich mich zum nahe gelegenen Lagerschuppen am Kai und lese Leonards Plakat. Leonard ist ein freundlicher, aber auch geldgieriger Mann, der Verträge mit einer Schiffsreisegesellschaft hat. Von ihm bekomme ich gegen ein vergleichsweise preiswertes Sümmchen (450 Dollar) ein Ticket für die Schiffsreise nach Kalifornien. Ich habe die Wahl zwischen der „Cap Hörn"- und der „Panama"-Route, wobei ich mich natürlich für die günstigere entscheide.

Mit dem Ticket in der „Inventory"-Tasche habe ich nun genügend Zeit und Ruhe, meine Punktzahl auf Höchstform zu bringen. In ganz Brooklyn gibt's genau 60 Punkte derbegehrten 250 zu scheffeln. Man sollte sich schon die Zeit nehmen, da einem ansonsten einige wichtige Informationen fehlen. Das beginnt schon beim Postamt, in welchem ich den wichtigen Brief meines Bruders bekomme. Weiterhin sehr einträglich sind der Friedhof (Grab der Eltern), der Park (Blumen pflükken, Finderglück!), die eigene Arbeitsstätte (Informationen), ein Hardware-Shop (Ausrüstungsgegenstände), und natürlich auch die Passanten, die mir auf den Sträßchen begegnen. Natürlich sollte man sich auch an allen möglichen Ecken gründlichst umsehen, denn vielleicht gibt's hier und da noch 'nen wichtigen Hinweis. Unbedingt genauer anschauen sollte man sich auch alle Gegenstände, die sich im Inventory befinden („examine...").

Desweiteren ist stets Vorsicht geboten, ansonsten ist der gute Jerrod sehr schnell in der Versenkung (Wasser, unterm Pferdegespann, ...) verschwunden. Vorsicht auch im Park, denn die Vorschriften werden hier sehr genau beachtet. Tritt Jerrod beispielsweise auf den gepflegten Rasen, gibt's ein Mandat mit Punktabzug. So, das soll als kleiner „Kickstart" erst mal reichen. Ich wünsche allen Adventurern eine Mordsgaudi beim Kniffein. Gründlichkeit ist hier die halbe Miete, doch wer glaubt, sich auf dem Dampfer in Sicherheit wiegen zu können, der irrt. Allzuoft ist unser Jerrod schon an Skorbut elend zugrunde gegangen, weil ihm eine ganze Kleinigkeit gefehlt hat. Natürlich habe ich auch die Landroute getestet. Hier gilt im Grunde gleiche Regel, sonst verenden entweder die Zugtiere (Ochsen oder Esel), oder die Kutsche macht unterwegs irgendwann im wahrsten Sinne den Abgang.



Hier heißt's erst mal „Endstation".

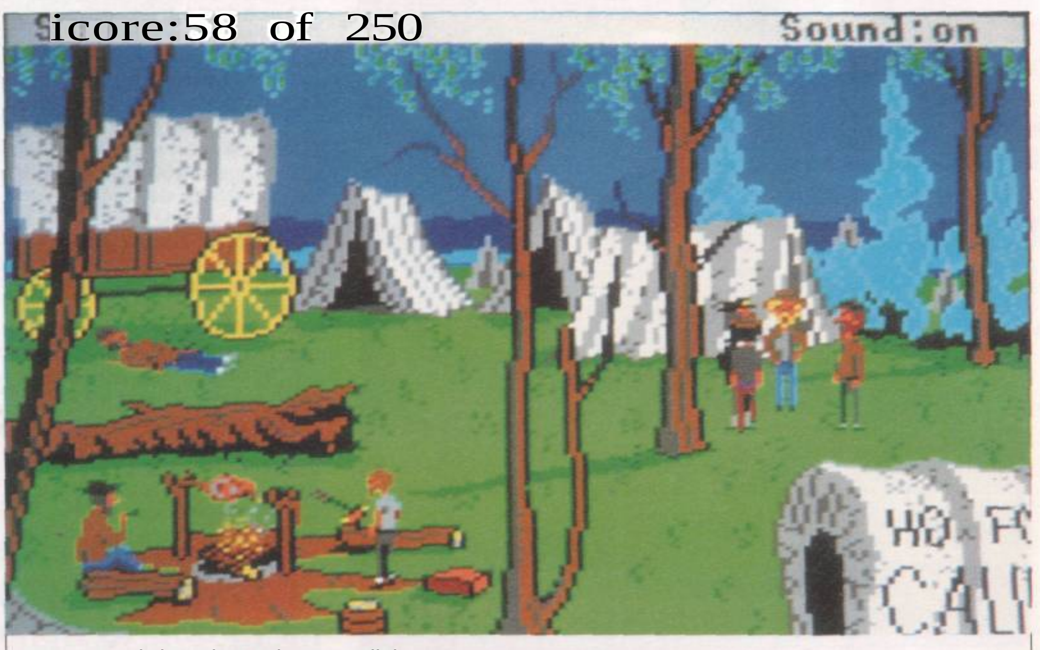


Schwierige Entscheidung: Esel oder Ochsen

Bleibt nur noch, viel Spaß und Durchhaltevermögen zu wünschen. Wem bislang die SIERRA - ON - LINE - Palette Freude gemacht hat, der findet mit GOLD RUSH eine ansprechende Ergänzung zur Adventure-Sammlung. Schade, daß der Parser diesmal ein bißchen wortkarg ist, sonst hätte man glatt 'nen Hit draus machen können.

Matthias Siegk

Grafik	10
Story	9
Vokabular	5
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9



Im Lager wird es dann abenteuerlich...

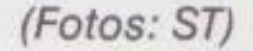
Gut Dins will Weile hoben

Neues in Sachen IRON LORD. Zwar lag mir bei Redaktionsschluß immer noch nicht die fertige Version vor, dennoch aber konnte ich mir anhand eines spielbaren Demos einen ersten Eindruck von dem Programm verschaffen. Auch SKATEBALL, ebenso wie IRON LORD aus dem Hause UBI SOFT, konnte ich mir in einer fast fertigen Version anschauen. Meine Beobachtungen will ich Euch im folgenden schildern.

Beginnen möchte ich mit **IRON LORD,** einem Programm, von dem man nicht so recht weiß, in welche Schublade man es stecken soll. Am allerwenigsten Adventure, wenn es auch **UBI SOFT** als solches apostrophiert, würde ich dieses Produkt am ehesten als ein Strategiespiel bezeichnen. Ein Strategiespiel allerdings mit stark actionbetonten Einflüssen, wie sich beispielsweise beim Bogenschießen, Armdrücken, Würfeln und dem noch nicht fertiggestellten Schwertkampf herausstellt. Das Ganze erinnert ein wenig an *Defender of the Crown;* und zwar sowohl in puncto Grafik, die durchweg gut gelungen ist, wie auch hinsichtlich des Spielablaufs insgesamt.

Gesehen habe ich IRON LORD auf dem Atari STund dem C-64. Während bei dem ST-Demo die abschließende Kampfszene in einem Labyrinth noch nicht zu begutachten war, konnte ich diese Sequenz auf dem Commodore schon in Augenschein nehmen. Ich muß sagen, daß ich von diesem Part, derÄhnlichkeiten mit Spielen ä la *Space Invaders* erkennen läßt, ein wenig enttäuscht war. Allerdings muß ich zur Ehrenrettung des Programms auch sagen, daß dies eben nur ein Teil eines recht komplex erscheinenden Produkts ist, das andererseits auch mit einigen wirklich ansprechenden Ideen aufwartet.





Eine von vielen schönen Grafiken! (Fotos: ST)



Was hat denn wohl der Schankwirt zu erzählen? Foto: C-64

Wer es nicht schon der seit einiger Zeit geschalteten Werbung entnommen hat, wird wissen wollen, worum es bei IRON LORD überhaupt geht. Das ist im Grunde schnell erklärt. Der Spieler schlüpft in die Haut (genauer gesagt: in die Rüstung) des IRON LORD mit dem Ansinnen, den ihm rechtmäßig zustehenden Thron zu besteigen und die Herrschaft über sein Volk zu übernehmen. Nun trägt es sich aber zu, daß ein böser Onkel des IRON LORDauch ein Auge auf Thron und Regierungsgewalt geworfen hat. Dieser muß also besiegt werden, wenn das gesteckte Ziel erreicht werden soll. Um diesem, dem Ziel, näherzukommen, muß eine schlagkräftige Truppe aufgebaut werden, die letztendlich des Onkels Heerscharen aus dem Lande vertreibt. Da Geld hier wie überall eine maßgebliche Rolle spielt, müssen allerlei Örtlichkeiten inspiziert und Personen ausgefragt werden. Auch bei den hier und da stattfindenden sportlichen Vergnügungen, wie etwa dem Bogenschießen oder dem Armdrücken, kann etwas für die strapazierte Kasse getan werden.

Da ich nur Ausschnitte des Programms gesehen, d.h. mir die einzelnen Sequenzen nacheinander eingeladen habe, kann ich die strategisch-taktischen Zusammenhänge natürlich noch nicht beurteilen. Ein gründlicher Test auf Herz und Nieren wird also in einer der nächsten Ausgaben folgen. So will ich Euch nur noch die geplanten Systeme, die Erscheinungstermine (einige Versionen müßten laut Angabe des deutschen Vertriebs Rushware zum Zeitpunkt des Erscheinens dieser ASM bereits erhältlich sein) und die Preise verraten: Atari ST (20. März; 3 Disketten für ca. 85 Mark), C-64 (Anfang April; Kassette ca. 50 Mark, Diskette ca. 65 Mark), Amstrad/Spectrum (20. März; Preise auf Anfrage), Amiga (Anfang Juni; ca. 85 Mark) und schließlich IBM PC (Mitte April; ca. 85 Mark).



SKATEBALL (Foto: IBM PC).

Zum Abschluß noch ein paar Worte zu **SKATEBALL.** Auch dieses Spiel habe ich mir in einer noch nicht ganz fertiggestellten Version für Euch angeschaut. Bei dem Programm handelt es sich um die Simulation einer futuristischen Sportart, die man als eine Mischung aus Eishockey und Fußball bezeichnen könnte. Wer von Euch mal den Film Rollerball gesehen hat, der kann sich eine Vorstellung von dem Geschehen in diesem Game machen. Gespielt wird auf Eis, allerdings nicht mit einem Puck, sondern mit einem Ball. Die beiden Mannschaften bestehen jeweils aus einem Torwart und einem Feldspieler. Das Spielfeld ist übersäht mit allerlei schnukkeligen Hindernissen, wie etwa morgensternähnlichen, mit Dornen gespickten Kugeln und Feuerbällen, die des Sportlers Ambitionen einen gehörigen Dämpfer versetzen. Mindestens genauso ungesund sind für die Spieler aber auch die tiefen Gräben,diesich hierunddda durch das Eis ziehen. Auffälligste Mermale des Spiels sind die sehr gute Animation der Akteure, allerdings aber auch das stellenweise etwas rucklige Scrolling. Auch hier wieder alle Versionen Erscheinungstermine und Preise: Atari ST (noch Mitte März; ca. 60 Mark), Spectrum (schon fertig; Preis auf Anfrage) Amiga/IBM PC (Mitte Mai; ca. 60 Mark) C-64 (Mitte Mai; Kassette ca. 40 Mark, Diskette ca. 50 Mark), Amstrad (Anfang Mai; Preis auf Anfrage). Auch hier natürlich, überflüssig zu sagen, werden wir Euch ausführlich informieren, sobald wir eine fertige Fassung in Händen halten.

Bernd Zimmermann



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRETSERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen...

Für **TAI-PAN** sucht einer unserer Leser ein paarallgemeine Tips. Wie wird man Tai-Pan?

Jerry Fischer aus Luxemburg sucht nach einem Cheat für **CYBERNOIO** (Ganz einfach: Man wählt das Tastenbelegungsmenü an und gibt der Reihe nach *Y* XESein).

Renzo sucht einen Tip zu **POLICE** QUEST: Wie wird man, nachdem man im weißen Anzug und mit geö/eacfttem Haar im Hotel aufgetreten ist und das Mädchen einen mit dem Barkeeper bekannt gemacht hat (Zimmer ist schon gemietet), das Mädchen wieder los?

Erika Kampeter hat noch ein paar Fragen zu **GUILD OF THIEVES.** Wie und wann fängt man den Fisch? Wie und womit vergiftet man ihn, damit man das Platin-Armband beim Bären holen kann? Woher bekommt man die Zahl „5555" zum Öffnen der undurchsichtigen Dose? Sabine Schumann fragt gleich hinterher. Woher bekommt man die Schnur für die Angel?

Auch Andreas hat Fragen zu **ZELDA** und **ZELDAII.** Aber der Reihe nach: ZELDA I: Wie und womit besiegt man Ganon? ZELDA II: Wie und wo erhält man den Reflexion-Zauberspruch? Wie und wo kann man den Schlag nach oben lernen? Wo findet man den Spiegel?

Bernd aus 7741 hat Probleme mit dem erotischen Potential bei **EMMANUELLE.** Obwohl er drei Statuen besitzt, steigt es bei ihm nicht.

Eine Frage zu **BATMAN** auf dem C-64: Gibt es einen Cheat oder Poke? Wie befreit man Robin?

Johnny fragt zu ULTIMAIII: In welchem Dungeon und welchem Stockwerk findet man das „force"-Mark?

Und nun noch etwas zu **ULTIMAV:** Einer sucht im Dungeon Doom den Zugang zum siebten Level. Wo isser?

Bernd Capelle hat ein Problem bei **ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD.** Er kommt in dem Raum mit den fünf Symbolen auf dem Boden nicht weiter. Wer weiß die Reihenfolge, in der man sie überlaufen muß?

Wie kann man den 25. Level von **EMERALD MINE** beenden?

Florian Arnold hängt bei **THE HOBBIT.** Wenn einen die Goblins gefangen haben und man den *small curious key* an sich genommen hat, wie kommt man dann aus *the goblin's dungeon* heraus wieder ins Freie?

Und noch zwei Fragen von Frank Merges: **DRUID II:** Wo befindet sich der *Teleport-Zauberspruch*, den man im 3. Stockwerk von Acamantor's Turm zum Weiterkommen benötigt? Gibt es einen Poke für unendliche Leben bei **BLACK LAMP?**

Christian aus Burgdorf fragt sich, ob er der einzige ist, der sich **BERMUDA PROJEKT** für den Amiga gekauft hat. Hat irgendwer ein paar Tips?

Wie lauten die Codewörter, die man in der Darwin Base von **WASTELAND** braucht, fragt ein Leser aus Frankfurt *{FINSTER, NOTHING* und *ICEBERG).*

fiichard hat noch Fragen zu **DUNGEON MASTER.** Hier ist eine: Wo findet man den Schlüssel für die zweite Türvom *Tomb of the Firestaff?*

Und hier etwas zu **LEGEND OFTHE SWORD** (ST): Wie hilft einem der Vogel, der ein Geschenk haben will? Wie kommt man in die Hütte des Holzfällers? Wie kommt man durch die dunklen Regionen? Wie befreit man den alten Mann aus der Höhle mit den vielen Trolls? Von Ralf Rechmann.

Und dann schauen wir mal, was über die Hotline so an Fragen reingekommen ist:

BORROWED TIME: Wie macht man das bei der Küche? Wie muß man den Kerzenständer richtig hinstellen, wenn Rocco reinkommt?

STAFF OF KARNATH: Geht man vom Startraum nach rechts, kommt man zu einem Widder vor einer Tür. Wie bekommt man diesen weg?

ADVENTURE OF LINK: Wie kann man der Tochter der alten Frau (blau gekleidet) in derWatertown auf Mido helfen?

POLICE QUEST I: Wie bekommt man den betrunkenen Fahrer aus dem Wagen (steht in der ASM 11/88!)?

QUEST FOR THE GOLDEN EGGCUP: Hier werden allgemeine Tips gesucht.

BOB MORÄNE OCEAN: Wie bekommt man das Wrack weg?

MANHUNTER: Was soll man tun, wenn man das Tracking-Signal (in der Kirche) verloren hat?

ROBOCOP: Im fünften Level hängen einige Leute fest. Was muß man tun, um die Rauschgiftfabrik endgültig zu schließen?

PHANTASY STAR: Wo sind die weiterführenden Tips?

BLACK LAMP (Amiga): Gibt es einen Cheat?

MARS SAGA: Wo findet man Thelos Fletcher?

WASTELAND: Wo genau kann man einen *Sonic Key* finden?

BARBARIAN II: Wie kann man den Endgegner des vierten Levels besiegen?

Ein paar Fragen zu **THE GUILD OF THIEVES** hat Thomas Hönscheid aus Wuppertal immer noch: Wie schlägt man mit den „pick" die Mineralien beim „rock face" ab? Wo findet man das„silverplectrum"?Wie kann man die „succulents" an die Füße reiben, damit man über die „hot coals" kommt?

Roland Poms aus Detmold kommt bei **KNIGHTORC** nicht aus dem ersten Level heraus. Muß man nur genügend Seil finden?

Claus Windeler aus Meile kommt bei **ASTERIX IM MORGENLAND** auf dem IBM PC XT (ohne Maus) nach der Landung in Griechenland nicht weiter. Was kann man denn da machen?

Sami Fabieh aus Sulzbach hat bei **GIANA SISTERS** Probleme. Er schafft Level 12 nicht. (Mal ehrlich, was ist in Level 12 denn so schwierig?)

Aus Bamberg fragen G. Reil und T. Kastura, wie man bei **PHANTASIE II** ohne Unmengen von Heiltränken durch die Lava (im zweiten Level der Netherworld) zu dem Tempel (Dungeon) gelangen kann. Andere Tips wären aber auch nicht schlecht.

Tausende Leute kommen bei **APOLLO** 18 nicht von der Erde los. Wer kann helfen?

Einige Fragen zum **MASTERS SUPER ADVENTURE** hat David Terbeck aus Kirchehrenbach: Wie öffnet man das Tor von Castle Grayskull? Wie setzt man den Moleculator in Betrieb? Wie kann man in den Räumen hinter den Spiegeln die Ausgänge nach Süden öffnen? Wie kann man Mantenna, Evil-Lyn und das „Rock Monster" besiegen? Was kann man mit dem Wax, dem Fischskelett, dem Papier, dem Timelink und dem Zauberschwert anfangen?

Carsten Westedt aus Bonn ist bei ARCANA ins Grübeln geraten: Wie bedient man den „Ancient Transport Mechanism"? Wie (und wo) kann man am Ende des Spiels das „Book of Black Magic" zerstören? Wo ist der dreißigste Raum?

Zwei Fragen haben wir hier noch von Manfred Fontaine aus Saarlouis: Woher bekommt man bei dem Adventure **MARS** die Scheibe her, mit der man die Behälter schwerelos machen kann? **MISSION X14:** Wie kommt man an dem Auto vorbei das die Straße blockiert?



… und ein paar Antworten

Zu der **DRUIO** II-Frage aus -**SM1**1/88 meint Frank Merges : es: Im *Land of Fire* befindet 5 ch hinter dem *Demon* der • i/fe Orb-Zauberspruch. Ihn :e nötigt man, um Acamantor zu ernichten. Naja, wer weiß?

Die Frage zu **PLUNDERED jEARTS** aus ASM 2/89? Schaut doch mal in diesem Beeret Service nach!

Durch die *Don't let you stop '-omacloseddoor* **(DUNGEON MASTER,** ASM 2/89) kommt rian mit Gewalt; man schlägt sie schlicht in Stücke, und das war's. Tach, an alle, die was wußten!

Aber kommen wir noch einmal zu **RASTAN:** Reto Schmidt schreibt, wie's mit den Endmonstern nun geht. Level eins: Da während des Gefechts ständig Dolche vom Himmel fallen, muß man sich zur Hälfte in den Barbaren hineinstellen; die Dolche fallen nämlich immer neben dem Barbaren nieder. Nun kann der Barbar einen auch nicht mehr treffen. Man schlägt lediglich noch siebenmal mit dem Schwert zu, und schon ist man im zweiten Level. Dasselbe macht man in Level zwei, vier und fünf. Im dritten Level gibt es einen Magier, der seinen Standort blitzartig wechseln kann. Man stellt sich wieder zur Hälfte in den Magier, der jetzt keine Feuerbälle mehr wirft, Schlägt zweimal zu, rennt nach links und wiederholt das Ganze, da der Magier hier gleich erscheinen wird. So hat man auch ihn bald kaltgestellt. Im sechsten und letzten Level begegnet man einem fliegenden Drachen, der leider ständig in Bewegung ist. Da es aber Felsen gibt, springt man auf den obersten Felsen, schlägt einmal zu (der Drache folgt einem immer),springtauf den unteren Felsen, schlägt einmal zu, etc., etc. Und dann hat man's geschafft.

Die Antwort für das erste Problem von **BARD'S TALE II** (2/89) heißt *ENDURABLE.* Dadurch wird ein Teleport bei 19N/7E frei. Und dann kam auch noch die Antwort für das zweite Problem. Der *Stone Mage* verlangt folgende Worte: *PLEASE* und *FREEZE.* So, dann geht ein Herzlicher an alle Einsender und die liebe Sonne.

Der Gnom aus **KING'S QUEST I** hat einen Namen. Er heißt *Rumpelstilkin.* Gibt man diesen Namen rückwärts ein, hat man es schon fast geschafft. Doch die Programmierer waren wieder mal gemein - zur richtigen Eingabe muß das Alphabet in derMitte gespiegelt werden. Damit wird aus dem a ein z, aus dem *b* ein y, usw. Der gesuchte Name lautet nun also *Ifnkovhgroghprm.* Tach, Marc aus Nürnberg!

Zu **ULTIMAV** hatten wir in der Ausgabe 2/89 auch zwei Fragen. Hier sind die beiden Antworten: Das *Talking Horse* findet man bei *lolo's Hut* in *lolo's bam.* Über die *Shard of Hatred* weiß der Dämon, der südlich der Greaf *Desert* lebt, etwas zu sagen. Man muß ihn nur danach fragen. Schön' Dank an Marc und alle anderen Einsender!

Die **MAZE** OFGALIOUS-Probleme lösen sich auf. Hier ist eine Komplettlösung der Welt 1 (Frage von TH) und der Welt 5 (Frage von Marco).Also, hierdie Welt 1: Zuerst sollte man folgendes ergattern: Heiligenschein, Schlüssel zu Welt 1, alle(!) Pfeile. Dann sollte man in Welt 1 zwanzig Münzen sammeln und sich auf dem schnellsten Weg zum Wasser machen. Dort befindet sich ein Gott, bei dem man für die Münzen eine Lupe kaufen kann. Danach sollte man den großen Dämonen besiegen.ACHTUNG: Nichtalle Pfeile verschießen! Nach dem (hoffentlich) Sieg sollte man im Schloß möglichst viele Gegenstände sammeln. Und nun Welt 5: In dieser Welt sollte (muß) man auf jeden Fall die Kerze haben. Danach schießt man alle (!) Würmer ab, die einem begegnen. Hat man dies getan geht man durch den unteren (!) Gang zum Wasser. Nun tritt man bis zum Abgrund vor und wartet einige Sekunden. Über die Steine gelangt man nun ans andere Ufer. Hier nun sollte man das Ruder kaufen, damit man über dem „Wasser der Ameisen" laufen kann.Danach: Dämon besiegen!
Kam alles von Chris!

Um auch die **RAMPAGE-** Frage aus der 2/89 zu beantworten: Den Bus kann man nur mit mindestens zwei Leuten zerstören, und zwar, indem man ihn mehrmals von einer Ecke in die andere schlägt. So einfach ist das. Hallo, Markus aus Esslingen!

Die Antworten auf die **ZELDA** II-Frageh (auch ASM 2/89) sandte uns Andreas Emmerich. Los geht's: Den Hammer findet man, wenn man südlich der Stadt, in der man den *Jump-Zauberspruch* erhält, durch die Höhle und dann nach Süden geht. Man erreicht bald eine Stadt an einem Fluß. Den Fluß überquert man mit Hilfe eines freundlichen Mannes, der im letzten Haus vor dem Fluß wohnt. Nun muß man durch das Höhlenlabyrinth nach Süden zu einem kleinen Friedhof gelangen. Diesen nicht betreten, sondern zu dem einzelnen Felsbrocken laufen. Man muß sich rechts neben den Felsen stellen und nach rechts gehen. Schon hat man den Hammer.

Die Gruft des Königs dient nurzurOrientierung.Wenn man bei der Gruft ist, läuft man nach Süden. An einer Stelle geht's dann rapide abwärts. Nun nach rechts, und den Faery-Spruch angewendet. Den Abhang hochfliegen, nach rechts, und schon steht man auf der Insel mit dem 3. Palast. Zum Hafen der Stadt Mido kommt man, indem man die Stadt betritt, sie wieder verläßt, nach Süden auf die Straße - und dann nach rechts geht. Hat man das Floß aus Palast Nr. 3, fährt man auf Hydrel's größte Insel. Schön' Dank!

Hilfen zu **DRACHENTAL** haben wir einige bekommen. Vielen Dank an alle Einsender schon an dieser Stelle! Ausgewählt habe ich diese hier: Um das Schwert zu bekommen, muß man die Haarspange aus dem Schloß mitnehmen (liegt im königlichen Badezimmer). Diese Spange gibt man der Hexe, die einem daraufhin das Zauberwort „TROWREBUAZ" verrät. Nun schwimmt man zur Insel und tippt „SAGE TROWREBUAZ". Das Schwert ist nun frei. Man schnappt es sich, schwimmt zurück und füllt den Krug (findet manjm Raum mit der Truhe (im Schloß) mit Wasser, nimmt die anderen Sachen vom Flußufer mit und flitzt zum Ritter.

TOETE RITTER bewirkt eine Flucht (ZEIGE SCHWERT hätte aber auch genügt). Ein Weg in Richtung Westen ist nun frei. Geht man ihn, so gelangt man in ein scheinbar verlassenes Dorf. Mittels GEHE HAUS gelangt man zu einem alten Mann, dem man das Wasser gibt. Dafür erhält man eine Flöte. Als nächstes geht man zur Wiese, wo es „raschelt". Mit SUCHE WIESE findet man einen pfeifenden Kobold. Auf nun zum Zyklopen! Dort angekommen, tippt man SPIEL FLOETE, und man spielt die Melodie, die der Kobold gepfiffen hat. Nun ist derZyklop kein Hindernis mehr.

So, **LARRY LAFFER** wird nicht länger leiden: Hierdie Sache mit den Pillen, und vielen Dank an alle Einsender: Das Seil bekommt man im Schlafzimmer des Casino Hotels. Nachdem Larry von der Tante ans Bett gefesselt worden ist, kann er sich mit dem Taschenmesser des Trunkenbolds befreien („cut rope") und anschließend das Seil nehmen. An der Feuerleiter nun bindet man das Seil um Larry und an das Gitter („tie rope around waiste", bzw. „fire escape"). Jetzt greift man nach dem Fenster („reach window") und zerschlägt es mit dem Hammer aus der Mülltonne. Mit „pull rope" kommt man wieder zurück. Nun braucht man sich nur noch loszuschneiden, und man hat's soweit gepackt.

Dann noch die **LAPIS PHILO-**SOFORUM-Antwort zur LAPIS PHILOSOFORUM-Frage aus der Ausgabe 2/89. Die Aufgabe, die einem der Troll stellt, ist ein Galgenspiel. Man gebe also immer einen Buchstaben (a, e, i, o, u,...) an, bis man das Wort weiß. Es steht nirgends! Abspeichern ist hier ratsam. Mit der Feder kann man den Drachen kitzeln. Er läßt dann den Diamanten fallen. Oha, und schönen Dank an Manuela!

Naja, die **LARRY** II-Sache haben wir auch inzwischen rausgefunden. Trotzdem vielen Dank an alle Einsender...

Wenn man sich **20.000 MEILEN UNTER DEM MEER** befindet ist man entweder gut isoliert oder recht schnell tot. Die Probleme lösen sich jedenfalls so: Die Harpune befindet sich neben derTür. Die Jagd kann man nur beenden, wenn man den Hai mit der Harpune ein paarmal abschießt oder wenn man selbst dreimal getroffen wird. Tach, Martin!

Um den letzten Schlüssel von **DUNGEON MASTER** zu finden, muß man die Aschehäufchen die auf dem Boden liegen untersuchen. Hat man den Schlüssel (Square-Key) gefunden, sollte man schnell zur Tür gehen und aufschließen. Hat man die Tür geöffnet, spricht man als erstes den Zauberspruch „Zo Kath Ra", und es erscheint ein heller Stein. Diesen nimmt man und legt ihn auf den roten Punkt. Nun berührt man den Powergem mit dem Firestaff und hat somit die Waffe, die man braucht, um Lord Chaos zu besiegen. Von Frank Naul!

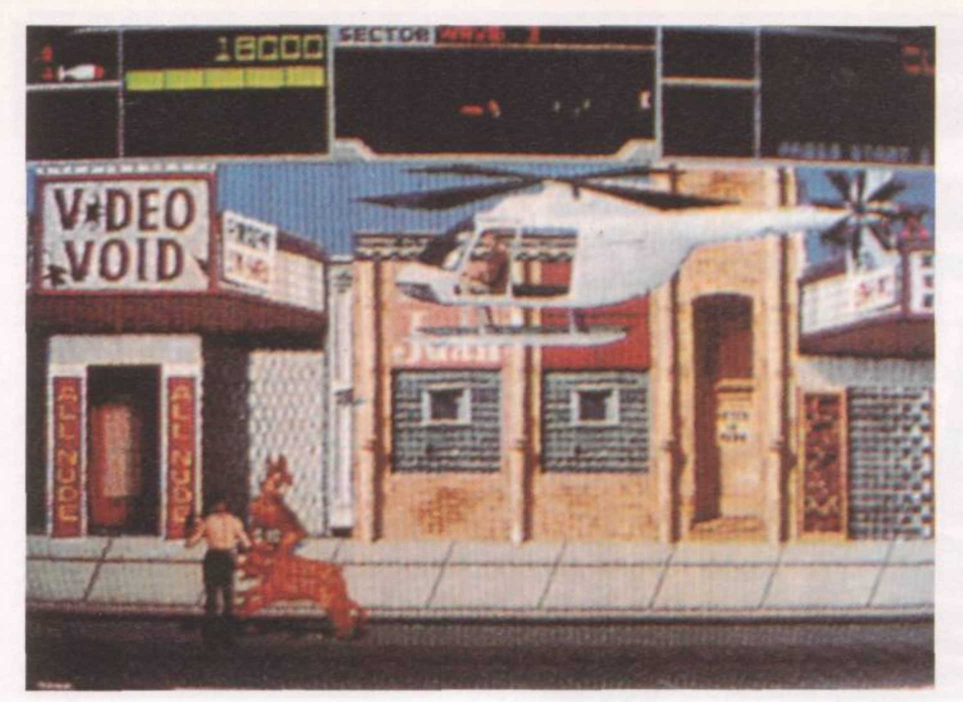
So, einen kleinen Nachtrag zur letzten Ausgabe haben wir hier noch. Es geht um die **LAST NINJA** II-Karten, bei denen die Urheber fehlten. Hier Sinnse: Markus Link, Frank Wurster und Sven Barrdos. Sorry an Euch, Leute!
P.S.: Weiter so!



Hai Iochen zusammen!
In der letzten Ausgabe wurdet Ihr ja quasi mit News erschlagen, denn auf der IMA, Europas größter Messe für Unterhaltungsautomaten, hagelte es nur so neue Automatenspiele. Einige der Highlights, die wir damals schon erwähnten, will ich Euch diesmal ausführlich vorstellen. Bevor's aber losgeht, hab' ich noch was sehr Interessantes für Euch: TETRIS, jenes ebenso simple wie auch süchtig machende Strategiespiel mit ein paar Bauklötzchen, ist als Spielhallenautomat von ATARI erschienen!!! Damit ist nun zum zweiten Mal - nach *Starg//der*-ein Spiel füreinen Automaten umgesetzt worden und damit den umgekehrten Weg der Umsetzung gegangen. Ich werde Euch das Ding demnächst auf alle Fälle ausführlich vorstellen! Michael Suck

Eine der interessantesten Neuveröffentlichungen dieses Monats neben *Tetris* dürfte **WONDERBOYIII IN MONSTER** LAIR sein. Die ersten beiden Teile dieses Action-Spektakels sind ja schon wahre Klassiker geworden, die sowohl in den Spielhallen als auch in der Umsetzung fürdie Heimcomputer (im Falle von *Wonderboy I)* gut Kasse machten.Der Erfolg beruht wohl darauf.daß **SEGA** es immer geschafft hat, rasante Jump-and-run-Elemente in eine durchweg gelungene, witzige Comic-Atmosphäre zu verpacken, in der es an vielen Gags nicht fehlt. Genau dieses Konzept wurde im dritten Teil der Wonderboy-Saga wieder in seiner ursprünglichen Form angewendet. Ich sage das deshalb, da der zweite Teil, Wonderboy in Monsterland, eher ein Action-Adventure war, bei dem die Betonung nicht so sehr auf kräftige Fights mit den verschiedensten Gegnern lag, sondern der Spieler durch viel Herumprobieren und Geschick versuchen mußte, verschiedene Rätsel zu lösen, um dann mit der richtigen Ausrüstung ans Ziel zu gelangen. WONDERBOY IM ist da nun wieder geradliniger und damit auch actionbetonter. So müssen sich die beiden Helden Leo und Pappilo (denn auch den Zwei-Spieler-Modus gibt's) diesmal durch 14 Levels schlagen, an deren Ende jeweils ein ziemlich knackiger Endgegner wartet. Worum sie das tun müssen? Nun ja, man könnte sagen, damit der Herstellerviel Geld verdient, aber es geht natürlich noch um mehr: Vor langer, langer Zeit rettete ein Typ namens „Book" das Monsterland vor

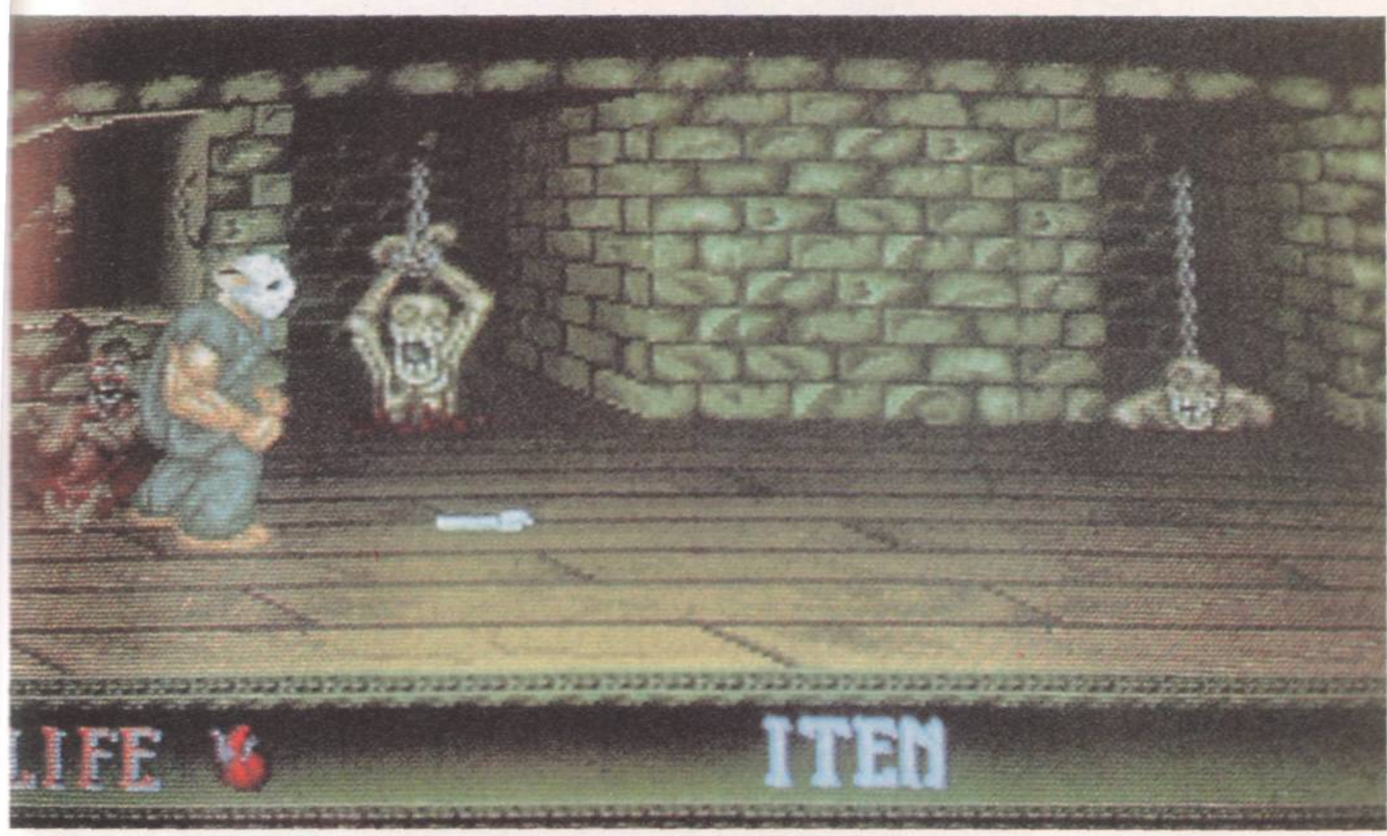




gefährlichen Eindringlingen, und seine Heldentaten sind schon längst Legende. Leo und Pappilo machen sich nun auf, um es ihrem Vorfahr gleichzutun und absolvieren deshalb den gefährlichen Abenteuerkurs. Auf ihrer verwegenen Reise treffen sie auf die unterschiedlichsten, wilden und gefährlichen Monster und können sich dabei nur mit ihren Schwertern wehren. Klaro, daß der Hersteller **SEGA** es sich nicht nehmen ließ, dem Spieler noch einige Extras mit auf den Weg zu geben, damit es nicht gar so schwierig wird. So gibt es insgesamt acht verschiedene Extrawaffen, die von simplen Spiralen bis hin zum Flammenwerfergehen. Weiterhin lassen einige abgemurkste Gegner noch ein „Power-up-Item" fallen, mit dem die Spielfigur für 10 Sekunden zum richtigen Berserker wird. Dieses ganze Zeug solltet Ihr auch unbedingt anwenden, denn SEGA hat keine Programmierkosten gescheut, um möglichst intelligente Widersacher auf den Bildschirm zu zaubern. Damit wir uns aber nicht falsch verstehen: WONDERBOY IM ist kein Massaker-Actionspiel, bei dem die Spielmotivation durch brutale Gewaltdarstellungen enstehen soll. Vielmehr ist das Spiel wie ein Comic-Strip aufgebaut, der ein bißchen eine Mischung aus dem Dschungelbuch und Tom und Jerry ist. Da schlängeln sich giftzüngelnde Schlangen von den Bäumen herab, Fische paddeln durch die Gegend und hübsche Strandbälle springen durchs Bild - alle in der bösen Absicht, unsere Helden vom Screen zu befördern. Die Grafik ist dabei mit viel Liebe und Humor gezeichnet und zeigt, was die SEGA-Grafiker drauf haben. Abgerundet wird das Geschehen noch durch einen passenden Soundtrack samt FX und diversen Anzeigen zur Energie- und Punktanzahl der Hauptdarsteller. Wem also die ersten beiden Wonderboys gefallen haben, wird auch bei WONDERBOY III mit Freuden seine Märker in den Münzschlitz werfen. Zwar hat mir persönlich der zweite Teil aufgrund der Rollenspielelemente noch besser gefallen, aber WONDERBOYIII steht sicherlich in der erfolgreichen Tradition dieser Reihe und dürfte Actionfans (und da schließ ich mich mit ein) viel, viel Spaß machen. Wer weiß, vielleicht ist der vierte Teil schon in Arbeit?

Nicht ganz so harmlos und kinderfreundlich geht's bei unserer nächsten neuen Platine zu, die - man lese und staune -von **WILLIAMS** stammt. Eigentlich ist diese Firma aus dem schönen Chicago eher bekannt für ausgezeichnete Flipper, denn immerhin ist WILLIAMS weltweit Marktführer auf diesem Gebiet. Mit **NARC** begibt man sich nun wieder zu rück auf den Bildschirm-und das mit einem großen Paukenschlag. NARC bietet nämlich neben einer knalligen Spielstory noch einiges an hochgezüchteter Technik, um den Spielerzu begeistern und ihn möglichst lange am Bildschirm zu fesseln. So befindet sich auf der Platine nicht nur ein leistungsfähiger Grafikchip, sondern zuätzlich noch ein eigens von WILLIAMS entwikkelter Customchip, der es ermöglicht, digitalisierte Grafiken in bisher nicht gekannter Hülle und Fülle im Spiel unterzubringen. Angesichts der Spielstory ist das ein recht zweischneidiges Schwert, geht es doch darum, als Mitglied einer Elite-Schutztruppe namens „Max-Force" das kriminelle K.R.A.K.-Syndikat zu stoppen. Letztere schrecken einfach vor nichts zurück und vergreifen sich auch ohne weiteres an unschuldigen Passanten. Da die Mitglieder des Syndikats aus Junkies, Drogenhändlern, Dieben, Psychos und Mördern bestehen, könnt Ihr Euch wahrscheinlich schon lebhaft vorstellen, welcher Art die digitalisierten Grafiken sind. Einen kleinen Vorgeschmack kann ich Euch an dieser Stelle

NARC



schon mal mit einem netten Screenshot geben. Na, sieht der Typ nicht echt mies aus?
Zweischneidig ist das mit solchen Digi-Bildern deshalb, weil's bei diesem Action-Game logischerweise auch noch voll zur Sache geht. So muß der Spieler durch die Straßen (von Chicago?) patroullieren, immer auf der Suche nach Dealern, bewaffnet mit einem Maschinengewehr und einem Raketenwerfer. Werden diese üblen Typen dann auf diese oder jene Weise „gestellt", lassen sie noch mal ein Päckchen mit Stoff fallen, das schleunigst aufgesammelt werden sollte. Diese bringen nämlich in dem Beweisaufnahme-Bild Extra-Points. Die Typen sind natürlich unterschiedlich schwierig zu handhaben und bringen auch schon mal kräftige Unterstützung mit. Den kleinen Hubschrauber kann man ja noch mit dem Raketenwerfer runterholen, aber die bissigen Bluthunde sind verdammt schnell am eigenen Beinchen, und dann...

NARC bietet also Action en masse, denn auf dem Screen tut sich eine ganze Menge, so daß man kaum zum Luftholen kommt. Zwar wird die Motivation dabei durch ziemlich rüde Kampfsequenzen erzeugt, aber immerhin will WILLIAMS dabei einer guten Sache dienen. So soll wohl beim Spieler eine starke Abneigung gegen den ganzen Drogenhandel entwickelt werden und ihn vor solcherlei Teufelszeug schützen. Ganz in diesem Sinne sind auch die großen Aufschriften auf dem Automaten zu verstehen, auf denen groß „Say no to drugs!" prangert. Ob man mit einem Spiel wie NARC positive Akzente in dieser Richtung setzen kann, ist zwar zweifelhaft, fest steht aber, daß NARC jenseits aller moralischen Querelen ein perfekt gemachtes, spannendes Action-Spiel ist, daß viel Unterhaltung garantiert. Schaut's Euch auf alle Fälle mal an!

Wergern den kalten Schauerden Rücken runterlaufen läßt oder bei Filmen wie *Nightmare 4* in Verzückung gerät, dem kann ich mit der neuesten Platine von **NAMCO** ähnlichen Nervenkitzel bereiten, ist doch das Hauptwerkzeug bei **SPLATTERHAUS** ein gestandenes Hackebeil! Zwar werden bei diesem Spiel keine Metzgertätigkeiten ausgeführt, aber die diversen Untoten, im Grusel-Fachchinesisch Zombies genannt, und ihre anderen untoten Freunde erweisen sich als dankbare Objekte für gewiefte Tranchier-Aktionen. Als Spieler steuert Ihr natürlich den Helden, einen muskelbepackten Hackebeilschwinger, der, keiner weiß warum, über den Kopf eine Kapuze gezogen hat. Mit diesem Typen müßt Ihr verschiedene Levels und düstere Korridore durchlaufen, in denen die ganze schaurige Geisterschaar schon darauf wartet, ihm die Kapuze und mehr abzureißen. Wehren kann sich unser Ghostbuster natürlich mit dem Beilchen, aber auch mit geschickten Tritten und Stößen kann er die Viecher wieder dahin befördern, wo sie herkommen: Ins Jenseits. NAMCO hat es bei diesem reaktionsschnellen Actionspiel gut verstanden, die richtige Horroratmosphäre einzufangen. Der Gruselsound ist dabei ja noch am harmlosesten, was sich aber ansonsten noch an angeknabberten Schreckgestalten und Extremitäten auf dem Screen tummelt, könnte leicht gereizte Nerven doch schon ankratzen. Apropos ankratzen: Die Spielfigur geht glücklicherweise nicht gleich bei jedem Treffer der Feinde zu Boden, sondern verliert nur - je nach Schwere des Treffers - etwas Energie, die in Form von Herzen dargestellt ist. Alles andere wäre auch höchst ungerecht, denn die Gegner tauchen zum Teil genauso unvermittelt auf, wie sie es im Kino tun. Reflexe, stahlharte Nerven und ein Faible für's Gruselige sind bei SPLATTERHOUSE also gefragt. Wer glaubt, über solche Eigenschaften zu verfügen, wird bei diesem Spiel viel Unterhaltung finden - und darauf kommt's schließlich an!

hot-news • wissenswertes ... rund um den software-markt ...

Streiflichter

Electronic Arts stellt vor: Zeichnen und animieren mit einem Tool

ELECTRONIC ARTS wird Mitte April ein Update der erfolgreichen DELUXE PAINT-Serie für den Amiga veröffentlichen: **DELUXE PAINTIII.** Firmensprecherin **Lesley Mansford** teilte mit, daß das Erweiterungsprogramm nun in der Lage ist, den Amiga-User gleich mit mehreren Neuerungen zu beglükken: Neben dem Kreieren von Zeichnung ist nun auch Animation machbar. Zum reinen Erstellen der Animationen kommt noch das „Move"-Feature, mit dessen Hilfe man Brushes dreidimensional bewegen und drehen kann. Ab dieser Version unterstützt DPAINT auch den Extra-Halfbrite-Mode, der es ermöglicht, mit 64 Farben (zweimal 32 Farben - einmal mit voller und einmal mit halber Helligkeit) zu malen. Desweiteren gibt es den „Wrap Mode", mit dem man Brushes in beliebige Formen zwängen kann, den „Tint Mode", der das Einfärben von Schwarz-Weiß-Zeichnungen erleichtert, direktes Overscan-Zeichnen, eine komplett neue Sprühfunktion, Zugriff auf eine unbegrenzte Anzahl von Schriftarten über einen neuen Requester und allgemein erheblich kürzere Bearbeitungszeiten. Einziger Haken: Man benötigt mindestens 1 MByte.

DPAINT III soll 249 Mark kosten. Das Upgrade wird allerdings für die User der anderen DPAINTS etwas billiger. Lesley meinte dazu: „Wer DPAINT I besitzt und das Vorderco-ver der Anleitung einschickt, erhält Teil 3 für -50 Pfund. Besitzer des DPAINT II machen dasselbe und erhalten den Neuling für 30 Pfund!" Man schreibe an: ELECTRONIC ARTS, Customer Service, ref. ASM, Germany, 11-49 Station Road.Langley, Berks. SL3 8YN, England.



DPAINT III - das Tool der Animations-Kunst!

Bomico testet den Low-Budget-Markt

Der Frankfurter Distributor **BOMICO** plant Neues in Sachen 64er-Budget-Titel. Firmenchef **Adi Boiko** gab bekannt: „Wir werden ab sofort das Unterlabel **ENCORE** auf dem deutschen Markt vertreten. Der Preis für Wiederauflegungen wird 9,95 Mark für die Kassetten (64er & CPC) und 19,95 Mark für C-64-Disketten betragen!"
ENCORE, das Label von *Elite*, hat bereits einige erfolgreiche Titel in Großbritannien absetzen können. BOMICO testet nun noch einmal den deutschen Markt und die Bereitschaft der Kunden, ob Low-Budget-Produkte gefragt sind. Die 19,95-DM-64er-Disc-Titel sind: Airwolf, Battleships, Bombjack, Combat Lynx, Frank Bruno's Boxing und Saboteur.„Es hängt vom Verkauf der nötigen Stückzahlen ab, ob BOMICO weitere C-64-Discs zum Sonderpreis anbieten wird", meinte Adi Boiko weiter. Somit entscheidet der Käufer selbst, ob es bald noch weitere, vielleicht noch„bessere" Produkte (ich denke da an **PLAYERS** oder **RACK'IT),** die auch neue, „originale" Programme vertreiben, bei uns geben wird. Ich meine, man sollte den Gedanken stützen. Übrigens: Die 64-Disc wird es nicht in England geben. Sie sind speziell BOMICO vorbehalten.

Demo Maker de Luxe jetzt Intro-fähig

Mit einer Erweiterung können Demos, die mit dem **DEMO MAKER DE LUXE** erstellt wurden, auch Intro-f ähig gemacht werden. Die Demo Maker de Luxe-Erweiterung ermöglicht auch das Hintereinanderlegen von Demos, die automatisch nacheinander gestartet werden. Das Produkt, das auch ohne Programmierkenntnisse voll genutzt werden kann, ist für 14,90 DM bei Digital Marketing, Hückelhoven zu haben, *str*.

Umstrittenes Artwork

Das angekündigte neue „Mega-Game" von **HEWSON,** namens **ASTAROTH** (ASM berichtete) wird voraussichtlich in unseren Landen nicht mit der Verpackung ausgeliefert werden, die wir hier abgebildet haben. Distributor **ARIOLASOFT** findet das Motiv „etwas zu gewagt", während die Briten auf dem Original bestehen. Wer setzt sich durch? Was meint der ASM-Leser?



April-Scherz?

Der **CSC Pressedienst** ließ ASM folgende Mitteilung zukommen: „Total übergeschnappt scheint ein Distributor aus München zu sein. Bietet er doch tatsächlich Software an, die man innerhalb von 45 Tagen bei Erstattung des vollen Kaufpreises zurückgeben kann. Theoretisch könnte man in dieser Zeit ausreichend Raubkopien gefertigt haben und kostenlos drauflos Computern. Dies aber läßt die Verantwortlichen der Firma **SOFTBÖRSE** anscheinend vollkommen kalt. Ebenso die Flut, die zur Zeit das Büro in der Kreilerstr. 17 in München 80 überschwemmt. Sehen wir, was sich daraus entwickelt. Vielleicht der größte Gag der deutschen Computergeschichte."

Ob es sich um einen April-Scherz und welche Art von Software es sich handelt, wissen wir leider nicht. Mal sehen, was andere Distributoren zu diesem „Gag" sagen!

16-bit Super-Steve



Diejenigen, die sich bereits beim 8-bit-Hit *Steve Davis' Snooker* von **CDS** erfreut und vielleicht jetzt einen ST oder Amiga zuhause stehen haben, erhalten nun die Möglichkeit, mit verbesserter Grafik (u.a. Zoom-Funktionen), einigen neuen Features und digitalisierten Sound-Effekten in die 16-bit-Welt des Billards einzutreten. Erscheinungstermin ist Anfang April. Der Preis soll bei etwa 55 bis 60 Mark liegen.

Ocean-Compi chancenlos

Die neue Compilation aus dem Hase **OCEAN** dürfte kaum Chance- haben, überhaupt auf den deutschen Markt zu kommen. Zumirdest nicht in dieser Rangordnuni Von den insgesamt acht Titeln ifvr alle 8-bit-Rechner) sind allein :•= Hälfte indiziert. **THE IN CROWD** so der Name der Spielesammlu"; wird wohl nur in GB erfolgreich laufen.

Demo-News

E.A. mit neuem PC-Stoff

Drei interessante Demos, allesan für die IBMs und Kompatiblen, k:~ men diesmal von **ELECTRONIC ARTS.** Man bemüht sich weiterrj verstärkt um einen Titelvielfal: fi den PC. Bunt gemischt ist auch z* Angebots-Palette. Sehen Sie **hia** drei Aufnahmen aus den soger.i." ten „Self-running Demos", die .ra zur Verfügung gestellt wurde r.



Oben: Abrams Battle Tac
Mitte: King ofthe Beac'n
Unten: 688AttackSub

Das Tagesgespräch

„Telecomsoft" wird ausgesiedelt: Dringend Käufer gesucht!

BRITISH TELECOM, in Großbritannien u.a. bekannt für nicht funktionierende Apparate in Telefon-Häuschen, plötzliches Zusammenbrechen der Leitungen oder Fehlabrechnungen der Gebühreneinheiten (eine ältere Dame aus Dagenham sollte angeblich für ein Ortsgespräch umgerechnet etwa 2.500 Mark berappen), bemüht sich um die Entwicklung moderner Kommunikations-Systeme. Ein Teil dieses Konzerns, der bereits seit fast vier Jahren mit von der Partie ist, sollnun „ausgesiedelt" werden, weil.soTom Baird (Entwicklungsleiter bei BT) „sich die Herstellung und der Vertrieb von Unterhaltungssoftware nicht mehr mit den Zielen eines Anbieters von weltweit bekannten und hochwertigen technischen Anlagen und dem Service im Bereich der Tele-Kommunikation vereinbaren lasse."

Paula Byrne, Chefin von Telecomsoft, bemerkte dazu: „Telecomsoft ist ein gesundes Unternehmen, das nun eigenständig weiterarbeiten will. Kontinuierlich ist über die Jahre der nötige finanzielle Background geschaffen worden, um auch weiterhin einen nicht unerheblichen Part im Konzert der Großen spielen zu können. In den vergangenen zwei Jahren hat Telecomsoft mit den Labels RAINBIRD, FIREB1RD und SILVERBIRD die Rolle des Vorreiters der Entwicklung von 16bit-Spielen in Europa übernommen".

Nun also will und muß man auf eigenen Beinen stehen, neue Wege gehen. Man sucht einen potenten Käufer, der die Firma übernimmt und Paula & Co. dennoch die Eigenständigkeit und Entscheidungsfreiheit garantiert.

„Ob sich schon in vier Wochen entscheidet, wer den Zuschlag erhält, ist unwahrscheinlich", so Ania Markowska, eine Sprecherin von Telecomsoft. Und weiter: „Wirhabenzunächst versucht, das Unternehmen selbst zu kaufen. Bereits vor einem halben Jahr trafen wir diese Entscheidung. Es klappte nicht. Nun warten wir auf die Angebote . Namen möglicher Interessenten kann ich momentan nicht nennen!"

ASM fragte daraufhin mal so rum: Wolfram von Eichborn, Marketing-Mann von ARIOLASOFT (Letztere stehtnoch in VerhandlungenmitBT in Sachen Vertragsverlängerung): „Keine Ahnung.wer das Rennen machen wird. Ich lasse mich überraschen!"

Und dann fielen doch einige Namen, die allerdings in der händlerinternen und -orientierten Wochenzeitschrift „CTW" ausgespuckt wurden. Simon Harvey von BARRINGTON HARVEY: Ja, ich persönlich tappe natürlich auch im Dunkeln. Aber, um einmal zu spekulieren: MICRO-DEALER (gehört zu MIRRORSOFT), MICROPROSE oder SYSTEM 3 halte ich für potentielle Bewerber." NadiaSingh,ebenfalls von BARRINGTON HARVEY, hat nur einen Favoriten, den Presse-Zaren Robert Maxwell (besitzt neben Fußball-Vereinen und Tageszeitungen auch MIRRORSOFT).

Amanda Barry von angesprochener Company ACTIVISION/SYSTEM 3: „Ich wünschte, ich wüßte es. Vorstellen könnte ich mir, daß neben ACCESS (US), NEC (Japan), MICROPROSE auch wir (Activision) selbst gute Karten haben!"

Von ACCESS und NEC war leider keine Stellungnahme zu entlocken; ebenso bedeckt hielt man sich bei MICROPROSE, dem persönlichen Favoriten von mir und Robert Stallibrass von ACTIVE SALES AND DISTRIBUTION: Ja, fast jeder hier im Business spricht von der großen Transaktion.TELECOMSOFT wird sich bald entscheiden müssen, um das Hick-Hack rasch vom Tisch zu bekommen. MICROPROSE halte ich, und ich möchte nicht näher darauf eingehen, für die Firma, die das Rennen am ehesten machen könnte!"

British TELECOM

... wie geht's weiter?

Dem widerspricht Presse- und Marketing-Managerin Lesley Mansford vom angloamerikanischen Giganten ELECTRONIC ARTS: „Ich glaube kaum, daß MICROPROSE die nötigen Mitel hat, um in das Projekt einzusteigen. Für mich bleibt alles nur Spekulation. Die Presse hat ihre Schlagzeilen, die Firmen beäugen sich 'mißtrauisch'. E.A. jedenfalls hat kein Interesse an diesem Deal bekundet!"

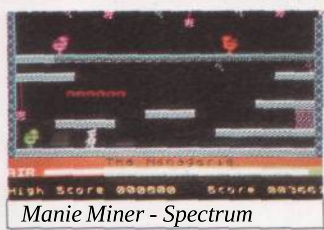
Beenden wir nun das Kapitel „Telecomsoft"; wir schlagen das Buch zu und beschließen unser „TAGESGESPRÄCH". Fest steht, daß der Service, die Software-Entwicklung und die Labels RAINBIRD, FIREBIRD und SILVERBIRD uns erhalten bleiben. Diese Garantie wurde bereits vor einigen Wochen seitens Telecomsoft gegeben. Ob nun die Dachorganisation „Mirror Entertainment Group", „Microbird" oder „Firedealer" heißen wird, die Produktion wird weitergehen.

Sicherlich hat die Presse ihre Schlagzeilen; auch ASM (siehe diesen Bericht!) hat sich der Sache angenommen. Aber: Ich finde, auch der User sollte einen kleinen Einblick in das haben, was sooft hinter verschlossenen Türen entschieden wurde und was so alles hinter den Kulissen abläuft. *M.K.*

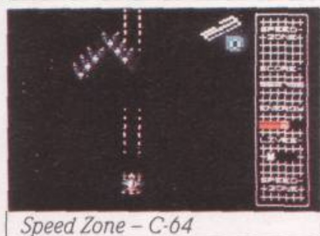
BUDGET-CORNER

Mastertronic's 8-bit-Pieces

Auch **MASTERTRONIC** (mit den Unter-Labels **Ricochet** und **Mad)** hat fürs Früjahr 'ne Menge an 8-bit-Titeln zu bieten, die zwischen



Manie Miner - Spectrum


Speed Zone – C-64

10 und 12 Mark kosten. Hierbei handelt es sich um **Manie Miner, Speedzone, Bombfusion, Dan Dare II, Camelot Warriors, Mutant Zone** und **Advanced Soccer Simulation.** Altes und Neues zum Spartarif. B^B^B^BB

KIXX mit Super-Titeln!

Mit den Wiederveröffentlichungen ist das so eine Sache. Meist liegen die Originale schon zuhause irgendwo im Regal, oder der Reiz, sich jetzt noch ein „veraltetes" Game zu kaufen ist nicht spürbar. **KIXX** jedenfalls setzt auf einstmalige Renner, die nun auf Kassette für 10 oder 12 Mark zu haben sind. Dabei fährt man **mitRygar, Bravestarr, Super Cycle** oder gar den **World Games** ganz gut. Die zunächst für den 64er angebotenen Programme sind für den Taschengeldpreis durchaus kaufenswert; einige sind echte Super-Titel! Hinzu kommen noch einige Originale, die zum ersten Mal das Budget-Licht der Welt erblicken werden: **Blackbeard** und **Titanic** (für Spectrum, Amstrad & MSX). Weitere geplante Wiederaufbereitungen: **Trantor, Spy Hunter** und **Hardball.** ^ ^ ^ ^ ^

Gute News für Speccy-Freunde!

Falls man den Mut aufbringt, mal mitRACK'IT in Verbindung zu treten, dann kann man, falls man dieses excellente Ding noch nicht hat, für etwa 10 Mark **GUNRUNNER** bestellen. Das ehemalige *Hewson-?rodukt,*dasalsASM-HitindieAnnalen einging, verspricht 'ne Menge Action!

ASM-Soft-Splitter

.. .betrifft **SEGA** Deutschland: Der Distributor von SEGA-Videogames in der Bundesrepublik gibt einige populäre Titel bekannt, die z. Z. noch in der „Wiege" liegen. Besitzer des SEGAs wird bei Namen wie **OUT RUN 3D, ALF, ALEX KIDD III, MAZE HUNTER II 3D** oder **WORLD GAMES...** das Wasser im Munde zusammenlaufen. Hoffentlich nicht zu doll, denn bis zum Sommer müssen einige der Titel und viele weitere noch heranreifen. ..

.. **.ELITE** bemüht sich um ein weiteres Rennspielchen, bei dem diesmal kein Formel-1 -Flitzer, Motorrad oder Fahrrad im Mittelpunkt steht, sondern Lkw auf die Reise geschickt werden. Etwa Ende April soll **SUPERTRUX** 8-bit-mäßig auf den Markt kommen. Die Preise bewe-



gensichbeietwa28-32Mark(Kass.) und ca. 40 und 45 Mark (Disc.). Übrigens: Der ehemalige Dure//-Titel **TURBO ESPRIT** wird zum Preise von 10 Mark noch einmal angeboten. ..

.. **.ELECTRONIC ARTS,** England, meldet eine Vertriebsänderung in GB: **ACCOLADE** weg; **SSG** ab sofort drin...

...mit **OPERATION NEPTUNE** (zunächst für ST) hat **INFOGRAMES** ein Spiel nicht nur umbenannt, sondern auch noch andere, weitere Features eingebaut. Den alten Titel, **BOB MORÂNE - OCEAN,** darf man nun vergessen. ..

.. .betrifft 3D-Gestaltung auf dem Amiga: **INFOGRAMES** hat mit **DESIGN 3D** ein Utility entwickelt, mit dem man dreidimensionale Objekte auf den Bildschirm zaubern kann. Sie haben die Wahl zwischen vier Ansichten gleichzeitig (Vorder-, Seiten-, Draufsicht und Perspektive) und dem Vollbild. Anleitungund Programm in Deutsch. ASM berichtet demnächst...





.. .alle Fans der „RGB" sollen jetzt auf ihre Kosten kommen. Sorry, vielleicht sollte ich etwaigen Mißverständnissen vorbeugen und erklären, was wir, ich und **ACTI VISION** unter „RGB" verstehen: Es handelt sich um die Versoftung des Comics und US-Streifens **REAL GHOSTBUSTERS.** Nur diejenigen Auserwählten, die verkabelt wurden oder sein wollten, wird die Serie ein Begriff sein. Für all die anderen hier nun etwas zum Inhalt: Die REAL GHOSTBUSTERS haben es tagtäglich (TV-Serie) oder allwöchentlich (englischer Comic-Strip) mit den verschiedensten Arten von Monstern zu tun, die gejagt und eingefangen werden müssen. Soweit, so gut! Das ACTIVISION-Programm besticht durch ein gutes Scrolling,irren Soun: ü guter Animation. Das 5:: wir übrigens in dieser -. Competition gestarte: I es für C-64, Amstra:. Amiga und ST geben. H gen im Rahmen des .Er;

Ebenfalls interessant M artiges Flipper-Spiel sei: April unsere Ufer erreic tel: **TIMESCANNEI TRIC DREAMS** ze diese Übersetzung **von** Spielhallenversion vera Wer diese kennt, weiß, lebnis auf ihn zukommt bald für alle gängigen I den üblichen Preisen...

SHORT-TEST

Nur Fliegen ist schöner!

Etwas unscheinbar kommt er aus der Verpackung hervor - eine schwarze Box mit einer Schraubzwinge dran und einer Erhebung, aus der ein kleiner Metallstift ragt. Anbei findet man noch einen Imbusschlüssel'und etwas, das mich ein wenig an die verlagseigenen Kleiderbügel erinnerte. Dieser „Kleiderbügel" ist die eigentliche Steuereinheit und wird mittels des Imbusschlüssels an dem kleinen Metallstift festgeschraubt. Nun muß man den gesamten **TRUE FLIGHT** nur noch in einer geeigneten Position vor dem Amiga mittels der Schraubzwinge am Tisch befestigen, einstöpseln und den Flugsimulator 11 laden. Nun ist es nur noch ein kurzer Weg bis zum neuen Fluggefühl.

Die Steuerung wird zentriert und man geht in den Yoke-Modus des FS II. Nun ist der TRUE FLIGHT einsatzbereit.

Das Fluggefühl, das dieser Stick vermittelt ist wirklich ander s, und es ist gut. Selten hat mich der FS II so lange an einem Stück vor dem Monitor fesseln können. Natürlich ist die neue Art der Steuerung anfangs etwas ungewohnt, aber schon nach kurzer Zeit hat man mit dem Gerät Freundschaft geschlossen - trotz des für unseren Geschmack doch recht hohen Preises.

Den TRUE FLIGHT gibt's in Deutschland ausschließlich bei GTI - und das glücklicherweise mit einem guten Service: Sollte einem das Gerät nicht gefallen, so kann manes innerhalb von30Tagenohne Angabe von Gründen zurückgeben. - Das ist bei dem Preis von immerhin 119 Mark (inklusive deutsche Anleitung) ein sehr begrüßenswertes Angebot - wie man sieht, ist man vom dem Produkt überzeugt.

Uli

... nachdem sich der Bericht „1943-Schlacht vor Kiev" **(FIRE BRIGADE** von **PANTHER GAMES,** ASM berichtete im Februar) guter Resonanz erfreuen konnte, liefert uns Harald Topf, einer der Vertreiber dieses Strategiespiels, zwei interessante Zusatzinformationen. Zum einen teilt er uns mit, daß als Hardwaregrundlage für das Game unbedingt 640 KB RAM benötigt werden, ansonsten geht nix, zum anderen konnte er uns die erfreuliche Mitteilung machen, daß inzwischen ein **deutschsprachiges Handbuch** zur australischen Software erschienen ist, welches ab sofort beim Vertreiber bestellt werden kann. Dazu nun noch einmal die Adresse: Harald Topf, Software & Service, Alfred-Bucherer-Straße 63, D-5300 Bonn...

.. .schön, daß **MICROPROSE** den Rollenspiel-Einsteiger-Hit **TIMES OF LORE** auch den Amiga- und Amstrad-464- und -6128-Usern näherbringt! Das Action-Strategie-Produkt wird bereits jetzt schon gehandelt. Die Preise: CPC-Kassette:



Ca. 30 Mark; CPC-Diskette: Etwa 40 und die Amiga-Version so um die 75 Mark. Frohe Kunde auch für die ST-Freunde des **ULTIMA V:** Das Fantasy-Rollenspiel von **ORIGIN** ist ab jetzt für ca. 75 Mark im Handel zu erstehen...



... **VINDICATORS,** so lautet der „1:1 "-Titel der Spielhallenums, **DOM ARK** auf den ST. Die Lizenzverhandlungen zu Las Vegas **b** Show (ASM beichtete) scheinen für den amerikanischen Hersti **GEN** und DOMARK erfolgreich verlaufen zu sein...

.. .auf geht's zum zweiten Film-Versoftungs-Versuch von Arnold **i** egger! **GRAND SLAM ENTERTAINMENT** versucht mit d Game **THE RUNNING MAN** einen neuen Mega-Hit zu landi nächst ersteinmal ein „Ausschnitt" aus dem neuesten Werk...



... auch **FIREBIRD** beteiligt sich an der Diskussion: „Welcher **Bil** lator ist der beste?" Eine eindeutige Klärungdieser Frage wird sich ben, wenn wir das Game **3D-POOL** in Augenschein genommen: ersten Bilder - C-64-Version- liegen vor).Man muß sich bei dieser: gegen „unbedeutende" Gegner durchsetzen, um letztlich dem (Maltese Joe Barbara, den Titel Titel streitigzumachen.3D-POOL e es u.a. den Tisch von allen Seiten zu betrachten, um so die beste Ai tion für den entscheidenden (?) Stoß zu absolvieren. Erhältlich ab 1 für C-64, Spectrum, Amstrad, MSX, Archimedes, BBC, ST und *A*

.. .die PC-Freunde wird's sicherlich freuen! Lange genug hat ma Umsetzung des „neuen" Evergreens **STARGLIDER II** gewarte Mai ist es soweit! **RAINBIRD** könnte sich erneut 'ne goldene N nen...

.. .daß „schlafende Götter lügen" könnten,auf diesen Gedanken ka gentlich nicht kommen. Tatsache jedoch ist, daß **ELECTRA** aa und das Adventure **SLEEPING GODS LIE** „ernsthaft" auf der bracht hat. Das Adventure mit Rollen-Spiel-Elementen und einem i *The Kristal* (Ähnlichkeiten wären rein zufällig, da beide Programr chen Zeit in die Mangel genommen wurden!) ist ab sofort für der lieh. Preis: Ca. 75 Mark. Die Amiga- und PC-Fassungen sollen na: des Herstellers im Sommer (Amiga) bzw. im Herbst (PC) folgen...

Software im Radio

„R.V.N." auf UKW mit ASM

Vorausgesetzt, man wohnt im Saarland oder in angrenzenden Frankreichs und Luxemburgs und richtet seine UKW-Antenne **auf** 102,4 MHz, so kann man jeden Freitag von 18 bis 20 Uhr die wohliCn Stimme von Moderator Uwe Peter vernehmen, der im Rahmer, se Ire düng **SOUND CHIP"** neben viel aktueller Pop-Musik auch **Inionns** zum Thema Software präsentiert.Der Sender heißt R **VN.** (Radio V=L» Nied), sendet für junge Leute, gibt einige Tips &Tricks und verar.st=3 winnspiele. Unter anderem wird es einige Hörer geben,die A S M K D : te Titel gewinnen können und einiges über die Lage auf dem **Software4** erfahren können. Live-Interviews von Manfred, Martina, Bernd & Ca. ren ebenso dazu wie diverse Software-Reviews, die über den Ser.äer *i* Würde uns alle freuen, wenn Ihr mal reinhört! Weitere Informaöooe Media-Phon, Saarbrücker Str. 16, 6612 Schmelz. Tel: (06887 ~: Uwe Peter fragen!


crazy CARS II
GRABUGE 88
TITUS
Vertrieb:
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132,4044 Kaarst 2,
Tel. 0 21 01 / 60 70.
Mitvertrieb: Microhändler.
Österreich: Karasoft.
SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION
AMIGA
ATARI ST
C-64/128
PC
»CRAZY CARS II ist in jeder Hinsicht ein Meisterwerk. Ausgezeichnete Background-Grafik, hervorragende Animation und butterweiches Scrolling sind nur einige Elemente dieses technisch brillanten und intelligent gemachten Spiels!«
MANFRED KLEIMANN, ASM



AFRICAN RAIDERS-01

AUTORALLEY DAKAR 89



Karl Friedrich Capito
Sieger der Rallye Paris - Dakar:
"African Raiders ist eine superrealistische Rallye-Simulation. Atmosphäre und Action auf den 5 Etappen sind einfach Spitze!"

TUNIS
GHADAMES
IN SALAH
OUALLENE

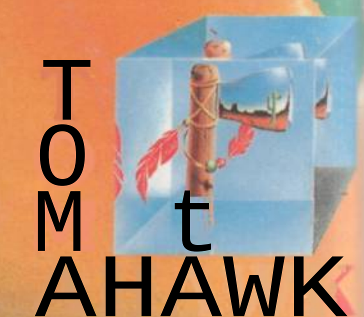
Landkartenposter, Fahren auf bzw außerhalb der Fahrwege, Rückwärtsfahren, Positionsangabe über Satellit, Kompaß, mit vielen Etappen und zahlreichen Konkurrenten...

ST - Amiga - PC 5 - PC 3

EZZANE
GUEROU
DAKAR
AGADEZ
TOMBOUCTOU

Distributor :
BOMICO
Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt / M.90

NIAMEY
BAMAKO
OUAGADOUGOU



BOMICO SERVICELINE: Haben Sie fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 069/77 80 25